
¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
Revista Oficial Xbox
PLAY:MORE
Los mejores trucos del momento
CLASE MAESTRA
LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II: LOS SEÑORES SITH
ANÁLISIS EN EXCLUSIVA
DOOM 3
El shooter más terrorífico de todos los tiempos llega a Xbox
LOS ANÁLISIS MÁS NOVEDOSOS
MERCENARIOS
DEAD OR ALIVE ULTIMATE
FIFA STREET
ODDWORLD STRANGER´S WRATH
PRIMEROS VISTAZOS Y AVANCES DE: Conflict Global Terror, Unreal Championship 2, The Suffering 2...
NÚM. 37 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC
MC EDICIONES
8 414090 226943 00037



www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Óscar Santos, Carles Sierra, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Òscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Merche Tabuyo
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona
Oficina en Madrid
C/ Orense, 11 bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Oficina en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
3/05





aDeSe reacciona

Cómo se suele decir, es mejor tarde que nunca, y aunque hubiera sido deseable que aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) reaccionase *ipso facto* ante las graves acusaciones de las que el sector fue objeto a finales del año anterior (véase veditorial ROX 36), finalmente fue el pasado día 2 de febrero cuando, con la excusa de la presentación del "Estudio de Hábitos y Usos de los Videojuegos", se aprovechó la asistencia de la prensa generalista para manifestar la posición de la industria de los videojuegos ante esta preocupante cuestión.

Fue Alberto González, actual presidente de aDeSe, quien además de realizar una enconada y bien razonada defensa del sector (coincidiendo, por cierto, con muchas de las valoraciones que desde estas mismas líneas hacíamos el mes pasado), hizo sobre todo hincapié en la necesidad de que la prensa no especializada informe con rigor y criterio sobre las noticias que la industria del videojuego genere, tanto las buenas como las malas. Porque es un hecho que esto no está ocurriendo, y además se está cometiendo un grave agravio con otros sectores del entretenimiento como pueden ser la música o el cine.

Es prácticamente imposible escuchar una sola noticia positiva acerca del sector, ya sea en lo relativo a sus resultados económicos, a los puestos de trabajo que genera en nuestro país, al propio hecho de la existencia de una industria editora que a duras penas logra subsistir y apenas logra exportar sus productos (y que no cuenta prácticamente con ningún apoyo gubernamental), o bien en lo relativo al estreno de los juegos que podríamos llamar blockbusters, que venden miles de unidades en nuestro país y gozan de popularidad entre millones de personas. Al final sólo cuando el morbo está de por medio, y palabras como violencia, asesinato, piratería, tortura o sexismo pueden formar parte del titular de turno, es posible encontrar informaciones sobre el mundo del videojuego en los medios informativos no especializados.

Y eso que, tal y como demuestra el mencionado Estudio que se presentó en el acto, y que ha sido realizado por la prestigiosa consultora GFK, en nuestro país hay ni más ni menos que un 20,3% de la población que es consumidora habitual de videojuegos, lo que equivale aproximadamente a 8,5 millones de personas.

Por cierto, este Estudio, a diferencia de los que a bombo y platillo han sido aireados convenientemente por la prensa generalista (que no se tomó la molestia de rascar un poco la superficie y comprobar su fiabilidad) durante las pasadas Navidades, puede presumir de rigor, seriedad, y de estar realizado sobre un amplio muestreo. Nada que ver con el de Amnistía Internacional ni similares.

En el estudio hay conclusiones sumamente interesantes y dado que reproducirlo aquí es imposible, os invitamos a visitarlo en www.adese.es. Esperemos mientras tanto que los esfuerzos de aDeSe no caigan en saco roto y poco a poco se normalice el tratamiento que nuestro sector recibe por parte de la prensa generalista, y con ello la deformada idea que muchas personas pueden haber adquirido sobre el mundo de los videojuegos.

José Emilio Barbero
Director



DOOM 3





Sumario 37



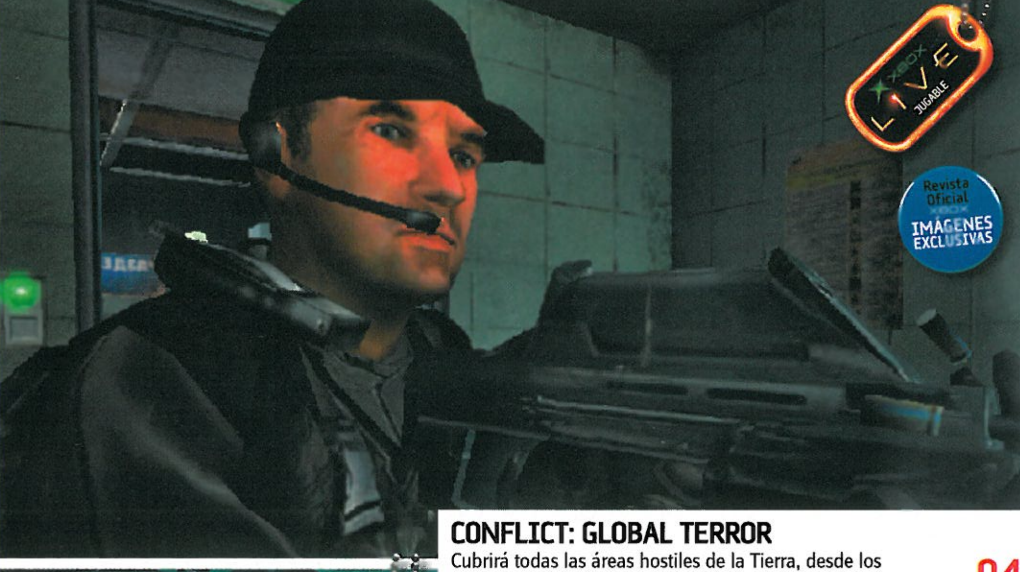
MERCENARIOS: EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN



DEAD OR ALIVE ULTIMATE



PARIAH



CONFLICT: GLOBAL TERROR

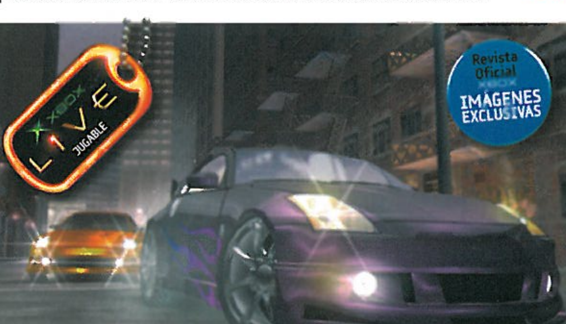
Cubrirá todas las áreas hostiles de la Tierra, desde los páramos helados de Chechenia hasta la selvas colombianas. **04**



THE SUFFERING 2

En esta ocasión, la galería de monstruos contará con una docena de incorporaciones y Torque deberá elegir el sendero moral a seguir. **06**

↑ UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT 16



MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

Posee todos los ingredientes pata hacer historia porque mejora la oferta del título de Electronic Arts en muchos aspectos. **14**



XBOX LIVE

Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre *Xbox Live* así como análisis de juegos compatibles. **72**



TRUCOS

¿Atascado en un juego? Te ofrecemos los últimos trucos que se han publicado de juegos para Xbox. **86**



LCDLAR II LOS SEÑORES SITH

Completa este mes el juego con el lado luminoso y no te pierdas el próximo número para disfrutar del lado oscuro. **78**

EDITORIAL

PRIMER VISTAZO

ACTUALIDAD

REPORTAJES

ANÁLISIS

PLAY:LIVE

PLAY:MORE

DEMOS JUGABLES
- Forza Motorsport
- Tak 2: The Staff of Dreams
- Star Wars: Republic Commando
- Worms Forts: Under Siege
- Outlaw Golf 2
- SpongeBob SquarePants The Movie

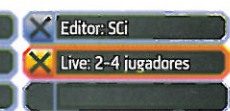
VÍDEOS
- Brothers in Arms
- Unreal Championship 2: The Liandri Conflict
- MechAssault 2: Lone Wolf
- Pariah
- Scrapland
- Yu-Gi-Oh! The Dawn of Destiny
- Scaler

Los miembros de tu equipo se cubrirán las espaldas mutuamente.

Conflict: Global Terror

¡Conflict da la espalda al mundo real por agradar a Hollywood!





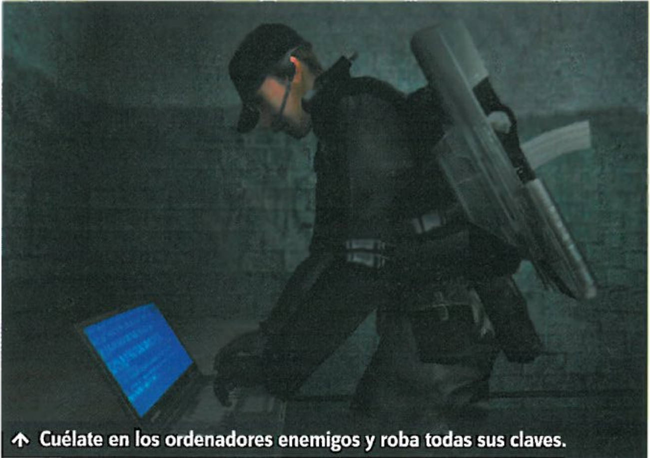
La saga *Conflict* siempre se ha inspirado en hechos reales. En los dos primeros juegos luchamos en Irak y, en el último, nos trasladamos hasta Vietnam. Sin embargo, la última entrega de la saga *Conflict* juega con nosotros.

Una facción neonazi establecida en Sudamérica intenta imponer un nuevo orden mundial. El equipo *Conflict* es el encargado de desmembrar a toda la célula terrorista. *C: GT* cubrirá todas las áreas hostiles de la Tierra, desde los páramos helados de Chechenia hasta la selvas colombianas, pasando por los increíbles parajes del Kurdistán y la India y la inevitable fábrica de gas sarín. *C: GT* presentará un sistema de movimiento parecido al de *Splinter Cell*. Gracias a la reconstrucción total de los motores físico y gráfico (se nota), el equipo podrá sortear en tirolina áreas hostiles, saltar muros, atravesar ventanas y encaramarse a escaleras para alcanzar posiciones aventajadas. El juego ha adoptado las tres dimensiones y desde Pivotal parecen dispuestos a explotarlas al máximo.

El sistema de órdenes se ha configurado partiendo de cero, y tu equipo será capaz en esta ocasión de esperar a una orden de «ejecución» adicional. En lugar de seguir las órdenes a ciegas en el momento de recibirlas, el equipo puede posicionarse en bloque y actuar seguidamente de forma individual y devastadora tras la voz pertinente. Puedes echar puertas abajo como señuelo mientras el francotirador que colocaste en una posición elevada se dedica a eliminar a los enemigos que intentan ponerse a cubierto. Una jugada maestra para equilibrar la balanza del sigilo y la acción de shooter pura y dura.

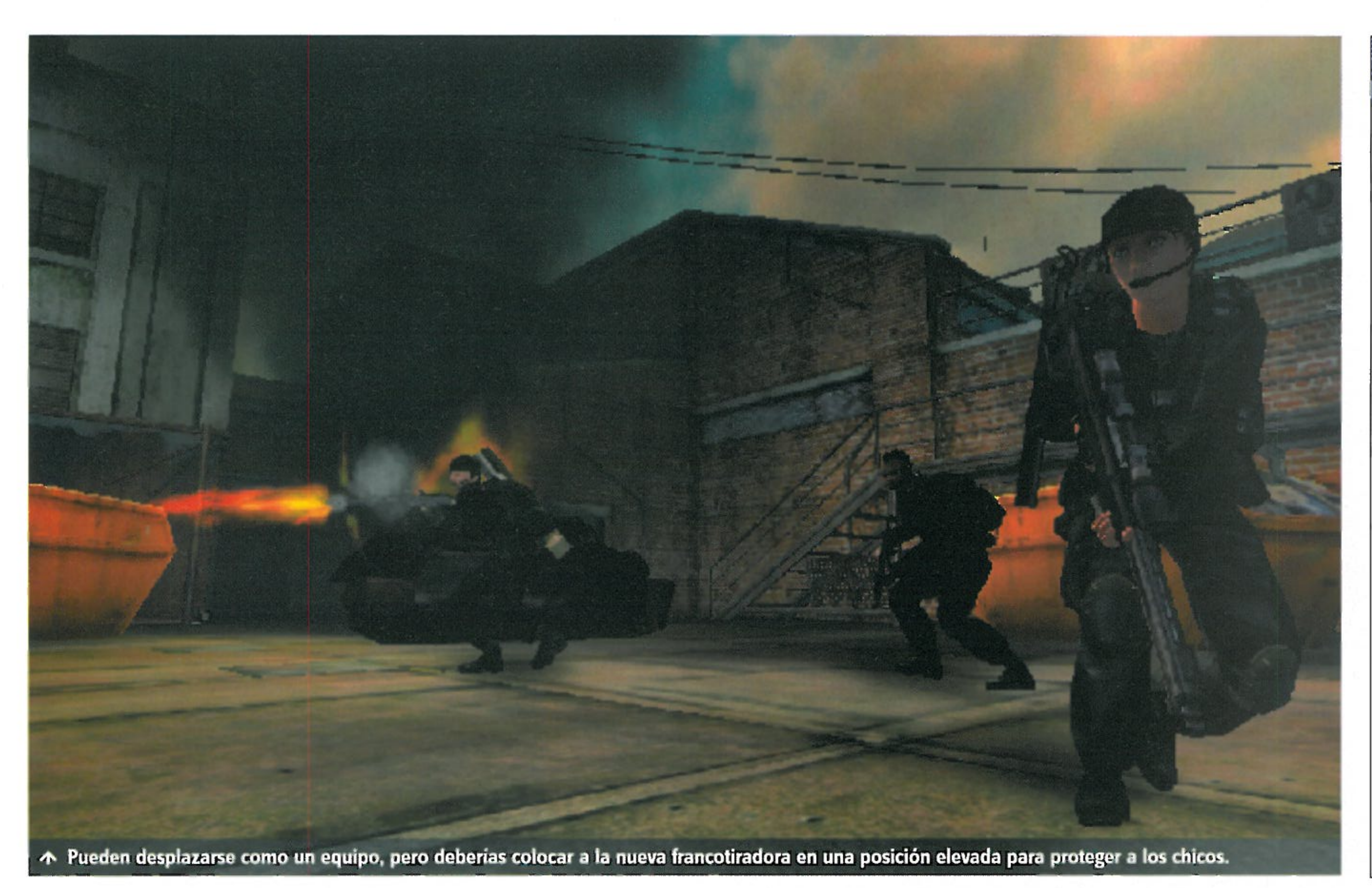
Además, y en cierto modo para apaciguar el temor de ver transformado a *Conflict* en una especie de *Full Spectrum Warrior*, Pivotal ha prescindido de la asistencia al disparo. No aparecerá una mira instantánea, así que habrá que afinar la puntería para sobrevivir. Todos los hombres deberán completar el nivel de una pieza, pero no en el caso de la tercera misión. No vamos a reventar la sorpresa, pero en dicho nivel florece la trama al más puro estilo *Hollywodiense*, con una nueva francotiradora. Y hasta aquí podemos leer para no desvelar un guión que supera con creces a los tres anteriores. Pero los motores gráfico y físico no son los únicos que han pasado por el cirujano.

Pivotal también planea introducir jugabilidad Live y, aunque no sueltan prenda, se rumorea que pelotones de cuatro hombres podrán enfrentarse entre sí en diversos escenarios del juego. ¿Disfrutaremos de acción a 32 bandas? Desde Pivotal aconsejan paciencia, algo de lo que andamos sobrados por estos lares. Previsto para su lanzamiento en septiembre, *C: GT* se encuentra ya en la fase final de su desarrollo, y todo apunta a que se convertirá en el mejor *Conflict* visto hasta la fecha por toda la comunidad jugona.


Cuélate en los ordenadores enemigos y roba todas sus claves.


Tanto los rostros como las armas aparecen sumamente detallados.





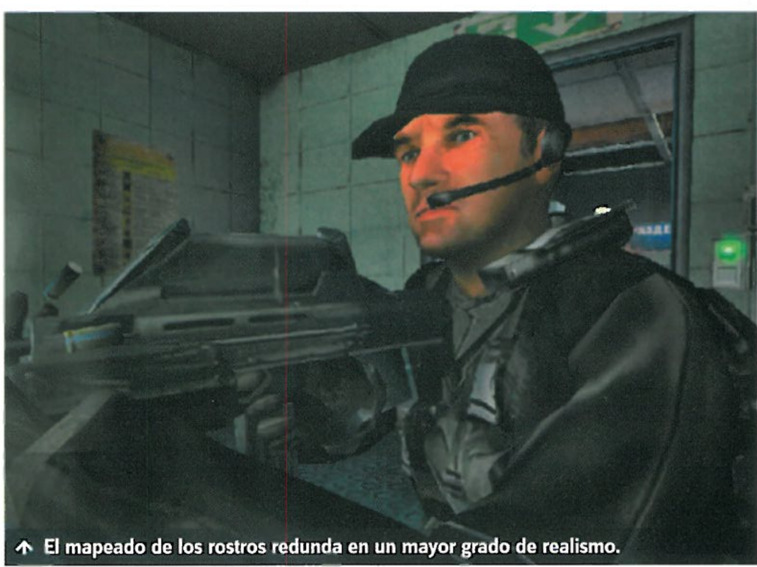
↑ Pueden desplazarse como un equipo, pero deberías colocar a la nueva francotiradora en una posición elevada para proteger a los chicos.

Información Adicional

¡FOLEY ESQUIROL!
Preguntamos al equipo sobre la posibilidad de que Foley fuera un traidor, y como respuesta obtuvimos una risa nerviosa y un montón de miradas asesinas.

¡BUENA IA!
Pudimos ver a uno de los pelotones de *Conflict* seguido por un tanque. No sólo era tremendamente rápido, sino también inteligente, puesto que controlaba todos los movimientos y decidía en cuestión de segundos a quién iba a aplastar.

EL NOMBRE ES BOND
Conflict: Global Terror está claramente inspirado en las pelis de Bond: megalómanos, misiles nucleares, glamour por doquier... Sin embargo, todavía están por confirmar las escenas de sexo y los chistes malos.



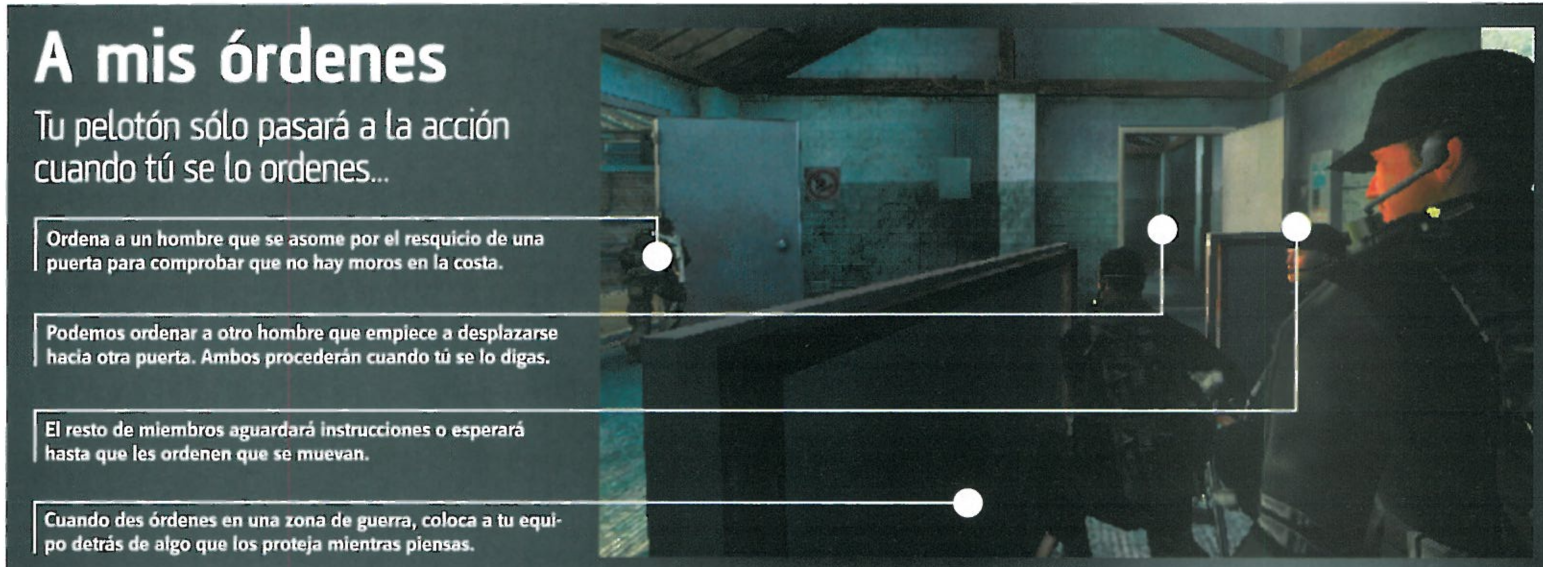
↑ El mapeado de los rostros redunda en un mayor grado de realismo.



↑ Aquí la inefable visión nocturna. ¿Qué haríamos sin ella y sin la visión térmica?

A mis órdenes

Tu pelotón sólo pasará a la acción cuando tú se lo ordenes...



Ordena a un hombre que se asome por el resquicio de una puerta para comprobar que no hay moros en la costa.

Podemos ordenar a otro hombre que empiece a desplazarse hacia otra puerta. Ambos procederán cuando tú se lo digas.

El resto de miembros aguardará instrucciones o esperará hasta que les ordenen que se muevan.

Cuando des órdenes en una zona de guerra, coloca a tu equipo detrás de algo que los proteja mientras piensas.

Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS

Nos parece que esa cosa no quiere trabar amistad contigo. Los malos de *The Suffering 2* serán más grandes y numerosos.

The Suffering 2

No lo hagas enfadar; cuando se mosquea, da miedo...

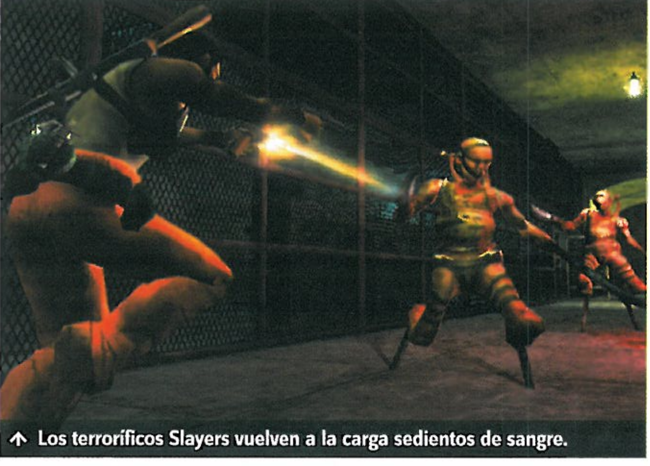


Cuando *The Suffering* irrumpió en escena el año pasado con su apuesta visceral y desagradable, nos enganchó de inmediato. Quizá fuera la presencia de unos prisioneros afectados de terribles mutaciones, o tal vez el guión, más propio de una mente perturbada que de un desarrollador en sus cabales, pero sus encantos nos encandilaron.

Sin embargo, el desarrollo de una secuela se antojaba harto complicado, ya que el primer juego nos permitía meternos en el pellejo tanto del chico bueno como del malo. El arranque de una segunda aventura con un personaje definido podía molestar a los miles de jugadores que decidieron completar el primero con una opción diferente. Sin embargo, Richard Rouse, director de diseño y guionista del juego, nos aseguró lo siguiente: «Hemos desarrollado un sistema que permite al usuario continuar con el derrotero moral elegido en el primer juego. Se puede acudir a cualquier partida guardada del primer juego para determinar el punto de partida moral del jugador en la segunda entrega.»

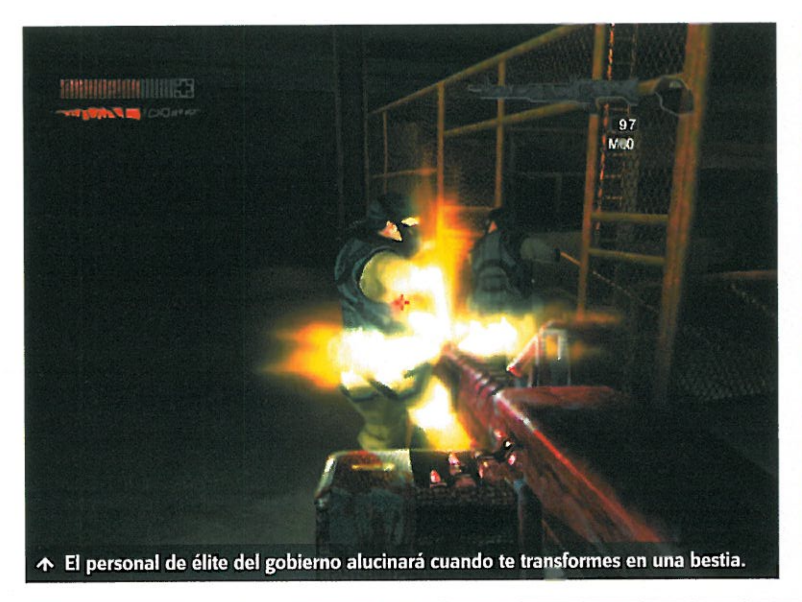
De regreso a la ciudad natal de Torque, Baltimore, topará con una misteriosa mujer llamada Jordan que trabaja como agente para la Fundación, organización paramilitar que investiga a las extrañas criaturas que aparecían en *The Suffering*. En esta ocasión, la galería de monstruos contará con una docena de incorporaciones. Torque deberá elegir el sendero moral a seguir. Aunque en el original acabarás siendo el culpable de los asesinatos de tu familia, la secuela no te obligará a elegir el camino del mal. El usuario podrá comportarse como un chico bueno, a pesar del estigma de «malvado» del arranque. Esto quiere decir que los jugadores podrán disfrutar del juego de varias maneras; de hecho, el equipo de desarrollo promete tres inicios y tres finales diferentes para *The Suffering 2*. Una simple suma demuestra que nos aguarda una experiencia sumamente variada.

En el apartado técnico, el equipo de *The Suffering* pretende mejorar el primer juego de forma notoria. Todos los aspectos, desde el modelado de las armas hasta el lanzamiento de granadas, pasando por los ataques cuerpo a cuerpo y algunos elementos de navegación (saltos, proyecciones...), sufrirán un lavado de cara considerable. Todo el que quiera exprimir al máximo el modo Locura de Torque gozará de sorpresas inimaginables en el primer título. El modo Historia aportará entre diez y catorce horas de juego por ruta moral elegida, y se erigirá en el entremés perfecto para la posterior acometida del modo Locura. El mundo de Torque es cada vez más retorcido y surrealista, hasta el punto de confundir realidad y ficción, de modo que una visita al frenopático local puede irte de perlas para afrontar con garantías la inminente llegada de *The Suffering 2*.

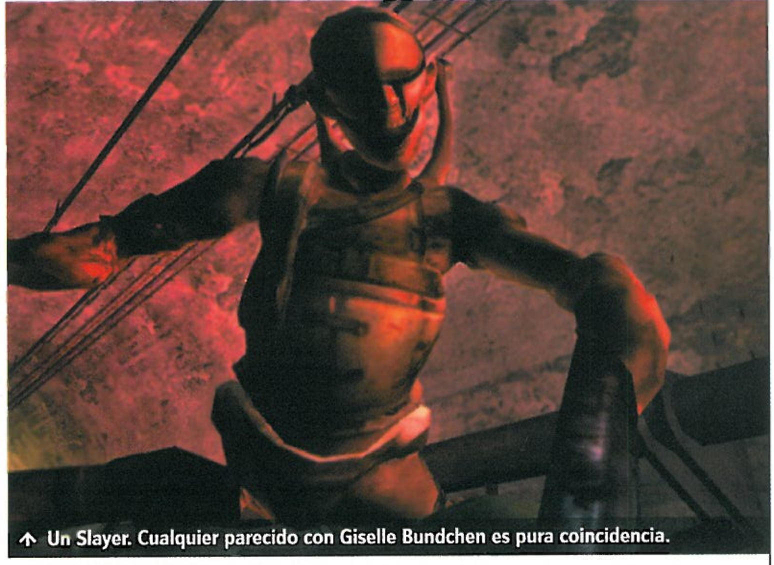

Los terroríficos Slayers vuelven a la carga sedientos de sangre.


Torque es capaz de mandar al infierno a cualquier criatura.





↑ El personal de élite del gobierno alucinará cuando te transformes en una bestia.



↑ Un Slayer. Cualquier parecido con Giselle Bundchen es pura coincidencia.

¡Prepara el cuchillo carnicero!

En las secuelas, enemigos más grandes y malvados

He aquí lo que, en el lenguaje propio de *Suffering 2*, hemos dado en llamar un miembro de La Horda. Es una bestia feroz que se lo pasa en grande mascando medios de transporte civiles, como puede ser este jugoso y apetitoso helicóptero de pasajeros. Ajeno al sufrimiento humano, este bicho mutante entrena duro si la recompensa le atrae; lo mismo puede decirse de Bonio o del favorito de esta temporada, el Pedigree Jumbone. Equipado con varias cabezas, cada miembro de La Horda presenta una personalidad individual, aunque no aconsejamos su adopción a familias que tengan niños pequeños en casa. Grandes, rojos y propensos a arrastrarse por los tejados en pos de sangre fresca, los miembros de la Horda tienen un apetito insaciable, y saltarán sobre cualquier cebo cárnico sin pensárselo dos veces. ¡Las mascotas ideales, vamos!



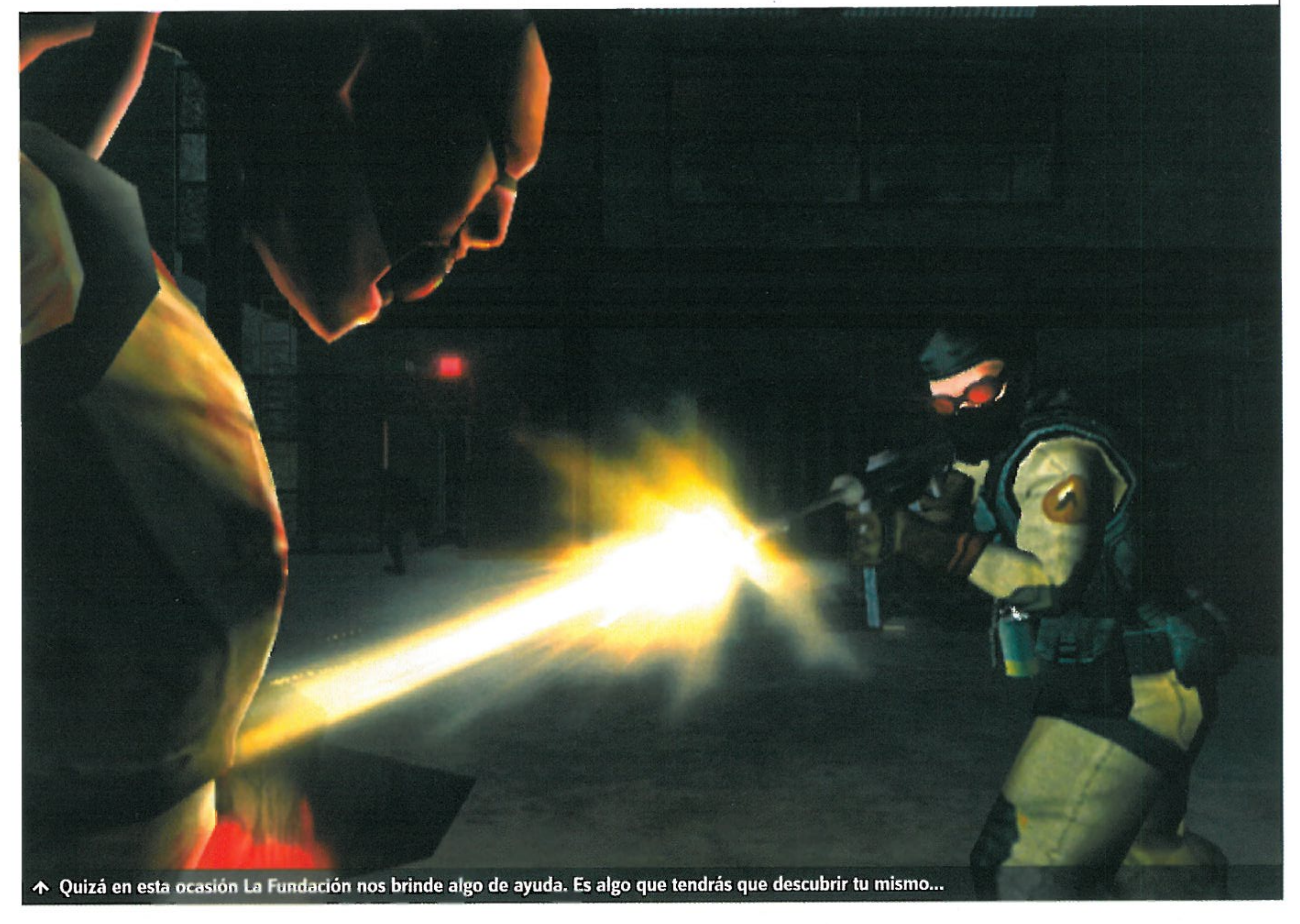
← A los miembros de La Horda les encanta tomar un helicóptero de aperitivo.

Información Adicional

LO QUE SIEMBRES...
La esposa muerta de Torque, Carmen, tendrá su momento de gloria, pero ándate con ojo: tu relación con ella en el primer juego determinará su reacción. Si te la cargaste, se habrá convertido en una bruja (qué esperabas). En caso contrario será, simplemente, tu esposa.

TÓMESE UNA, TRES VECES AL DÍA
El Dr. Killjoy también volverá a la carga en esta ocasión, más cenizo que nunca. Al no conseguir curarte en el primer juego, procederá con métodos más radicales y extraños para lograr su objetivo.

LA DURA VIDA DE LA CALLE
La acción de *The Suffering 2* transcurre en las calles de Baltimore. Según Surreal Software, esta ciudad es una de las más violentas del mundo.



↑ Quizá en esta ocasión La Fundación nos brinde algo de ayuda. Es algo que tendrás que descubrir tu mismo...



Buena cosecha

Los datos de 2004 arrojan un excepcional balance para Xbox

Dicen que quien la sigue la consigue, y esta máxima se podría aplicar como resumen de los datos que recopilan lo acontecido sobre la consola Xbox en 2004. La primera y más importante noticia para Microsoft es que su división dedicada al Entretenimiento consiguió unos resultados de autentico record, logrados básicamente por la conjunción de tres factores: el incremento en la venta de software (con *Halo 2* a la cabeza), el aumento en las ventas del propio hardware, y finalmente la incorporación de un elevado número de suscriptores al servicio Xbox Live. Sin duda alguna, los datos más llamativos sobre Xbox son los más de 20 millones de unidades vendidas hasta el momento de la consola, los más de 1,5 millones de usuarios suscritos a Xbox Live y las más de 6,3 millones de unidades de *Halo 2* despachadas hasta finales de 2004.

Si los resultados a nivel global han sido excelentes, en lo relativo al mercado europeo las cifras son también francamente satisfactorias. Para empezar hay que destacar que en nuestro continente ya se ha superado la cifra de cinco millones de consolas vendidas, pero otros datos como el incremento de un 48% por ciento en las ventas de software o el hecho de haber conseguido uno cuota de mercado del 24% (6 puntos más que el año pasado) no son menos relevantes.

En cualquier caso, y ya que lo hemos citado anteriormente, hay que otorgarle gran parte del merito a los excelentes resultados cosechados por Xbox al lanzamiento de *Halo 2*, pues el juego se ha convertido en una verdadera locomotora que ha tirado con muchísima fuerza de la consola de Microsoft hasta auparla a conseguir los resultados que ahora se recogen. El juego se ha convertido en el verdadero estandarte de la compañía.

↑ Los buenos resultados de Xbox se deben en gran parte a *Halo 2*.

Si el reconocimiento de los usuarios para el juego de Bungie ha llegado a través de sus millonarias ventas, el de la crítica especializada ha llegado en forma de elogiosos análisis -de forma prácticamente unánime- y de un sinfín de premios de la más diversa índole; de ellos es necesario destacar por su trascendencia los concedidos recientemente por la AIAS (Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas), que le ha otorgado al juego de Bungie cuatro de los cinco premios a los que estaba nominado, a saber: Mejor Juego para Consolas del Año, Mejor Sonido, Mejor Juego Online y Mejor Juego de Acción en Primera Persona del Año.

Y a todo esto, el Jefe Maestro se prepara para conquistar nuevos horizontes, pues está ya prácticamente confirmado que va a realizar el salto al celuloide para protagonizar una superproducción al más puro estilo hollywoodiense.

El área de Entretenimiento de Microsoft ha conseguido resultados de récord

Neo Juego

Atary y Shiny retoman la franquicia Matrix

Estaba cantado. Aunque parece que en lo cinematográfico el universo creado por los hermanos Wachowski no va a dar ya más de sí después del lanzamiento de la supercompleta edición para coleccionista de *The Matrix* (compuesta ni más ni menos que por 10DVD), en el mundo de los videojuegos parece que las aventuras de Neo, Trinity y compañía todavía tienen cuerda para rato, pues mientras que Sega y Monolith ultiman la puesta a punto final del juego *on line* para PC *The Matrix Online*, Shiny ha anunciado un nuevo título que llegará a finales de 2005 a diversas plataformas.

The Matrix: Path of Neo es el nombre elegido para el sucesor de *Enter the Matrix*, el juego también realizado por Shiny y que fuese editado en 2003. En él asumiremos el papel del personaje interpretado por Keanu Reeves y tendremos oportunidad de visitar escenarios que reproducen localizaciones vistas en las tres partes de la trilogía fílmica. Por supuesto, el resto de emblemáticos personajes del universo *Matrix* tendrán su protagonismo en el juego, y ni Trinity ni Morfeo ni el implacable agente Smith faltarán a la cita. Para redondear la jugada tampoco se escamotearán las consabidas escenas extraídas tanto de las propias películas como de los cortos de animación reunidos en *Animatrix*.



Todos los personajes de *Matrix* volverán a estar presentes en un nuevo título para Xbox.

A pares

Dos proyectos de Capcom

Beat Down: Fist of Vengeance y *Without Warning* son los nombres de los dos próximos juegos que Capcom lanzará para nuestra querida consola. El primero de ellos, con una jugabilidad muy a lo *GTA*, se desarrollará en un lugar llamado Las Sombras, y nos permitirá meternos en la piel de cinco mercenarios que serán los protagonistas de un truculento enredo.

Beat Down: Fist of Vengeance.

En cuanto a *Without Warning*, se trata del primer título desarrollado por la compañía CiRCLE Studio. Se trata de un juego de acción que narra unos hechos que se producen en un intervalo temporal de tan sólo 12 horas. Otro hecho llamativo es que viviremos los eventos del juego desde la perspectiva de seis personajes diferentes. El meollo principal de la historia gira sobre el ataque terrorista a una factoría química que pone en peligro la vida de millones de personas

Without Warning.

Entra en "la famiglia"

EA prepara un juego basado en El Padrino

¿Que ocurriría si mezclásemos la jugabilidad de la popular franquicia *GTA* con el argumento de las clásicas películas sobre mafiosos? Pues está pregunta parece que va a quedar respondida cuando en el otoño de este año Electronic Arts lance el juego *The Godfather*, inspirado en el exitoso libro de Mario Puzo y la no menos famosa trilogía fílmica rodada por el director Francis Ford Coppola.

Nuestro objetivo en el juego será precisamente tratar de integrarnos en la estructura de "la famiglia" e ir subiendo peldaños dentro de su estructura, para lo cual tendremos que desempeñar diversos "trabajitos", al principio de poca monta y luego de mayor envergadura. Evidentemente la extorsión, ya sea ejercida con la palabra o con métodos más expeditivos, estará a la orden del día, y su uso nos llevará a enfrentarnos a las más variadas situaciones, desde amedrentar con nuestras propias manos a sufridos ciudadanos, hasta participar en persecuciones callejeras con los coches de la época.



Parece *The Punisher*, ¿no?



Las situaciones son muy variadas.

LA LEY DE LA CALLE

Konami anuncia Crime Life: Gang Wars

La sombra de *GTA* es alargada, o eso se podría pensar viendo la cantidad de juegos que se anuncian que de una u otra forma recuerdan su estilo de forma inevitable. Y es que por mucho que los creadores de este juego que próximamente publicará Konami citen a películas como *Los Chicos del Barrio* o *New Jack City* como sus principales fuentes de inspiración, es imposible no pensar en el juego de Rockstar viendo la temática y las imágenes de *Crime Life*.

Sin embargo, a veces las apariencias engañan, ya que en realidad Gang Wars se autodefine a sí mismo como un *beat'-em-up* con toques de acción, aventura y estrategia en su desarrollo. En cualquier caso, y a pesar de lo confuso de esta definición, lo que *Crime Life* nos ofrecerá será la posibilidad de lanzarnos a las peores calles de un lugar llamado Grand Central City, y tomar parte en las batallas entre las peligrosas bandas callejeras que rivalizan entre sí.



Golpea primero y pregunta después.



El crimen campa a sus anchas.



Un atraco a mano armada.

BREVES

¿Xbox 2 en 2005?

Aunque Microsoft todavía no lo ha confirmado oficialmente, diversas filtraciones apuntan a que la sucesora de Xbox podría ser lanzada simultáneamente en Norteamérica y Europa a finales de este mismo año, algo que diversos analistas especializados también han apuntado desde diversos medios. Si así fuera es muy probable que la presentación de la consola se realizase en la próxima feria E3 de mayo.

Acuerdo UBI/Sony

Ubisoft y Sony Pictures Animation han llegado a un acuerdo para que la primera desarrolle juegos basados en las dos primeras películas de animación en las que actualmente está trabajando la filial de Sony Pictures: *Open Season* y *Surf's Up*.

Animados retornos

Los Increíbles y *Shrek*, sin duda alguna dos de las mejores películas de animación de los últimos tiempos, van a regresar próximamente al mundo del videojuego, de la mano de THQ y Activision respectivamente.

Vuelve Kuf

Phantagram está trabajando en una secuela de *Kingdom Under Fire*, que llevará el nombre de *KUF: Heroes*. El juego presentará 7 nuevos protagonistas principales y ofrecerá nuevas modalidades de juego tanto para un solo jugador como para su vertiente *on line*.

Terror de última generación

Sega ha confirmado que se haya inmersa en el desarrollo de un terrorífico *survival horror* bautizado como *Condemned* y que será lanzado para la próxima generación de consolas, Xbox 2 incluida.

Más Myst

La 4ª entrega llegará a Xbox

Son muy pocos los juegos adscritos al género de las aventuras gráficas que han sido hasta el momento comercializados para Xbox (las dos partes de *Syberia*, la tercera entrega de *Broken Sword* y poco más...), y por ello es una excelente noticia que la cuarta entrega de la saga *Myst*, bautizada como *Myst IV: Revelation*, vaya a llegar a nuestra consola en la primavera de 2005, como ya lo hiciese la anterior entrega, *Myst III: Exile* a finales de 2002 (véase ROX 09).

El juego estará -como ya es habitual en la franquicia- repleto de crípticos puzzles que tendremos que resolver mientras visitamos localizaciones tan bellas como faltas de vida. Y ello nos llevará a desenmarañar una truculenta historia que comienza con el rapto de una niña, siendo los principales sospechosos sus dos hermanos...



Tan bonito como falto de vida.

Los más vendidos

Parece que por una vez, y sin que sirva de precedente, los usuarios han coincidido de forma casi unánime con los críticos y en la peculiar lucha que hace tiempo dirimen *FIFA* y *PES*. Este año el juego de Konami se ha llevado el gato al agua con diferencia, de ahí su primer puesto en la clasificación. Los datos, como siempre, nos los han facilitado Centro Mail.

1



PRO EVOLUTION SOCCER 4

EDITOR: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KONAMI**
Mucho van a tener que trabajar los desarrolladores de EA Sports para plantarle cara el año que viene al *PES* de Konami, porque este año desde luego la victoria ha sido aplastante.

2



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **UBI SOFT**
Ya casi podemos sentir en el cogote el aliento de la nueva aventura de Sam Fisher, y mientras su anterior producción sube enteros como la espuma.

3



HALO 2

EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BUNGIE**
A la par que ya parece prácticamente seguro que el Jefe Maestro va a contar con su propia película, su último juego sigue en el candela... perdón, candelero.

4



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DESARROLLADOR: **EA**
Si no has oído hablar del tuning, que es el *alma mater* de este juego, es que provienes de otra galaxia. Como prueba, las ventas del juego de EA siguen a buen ritmo.

5



RAINBOW SIX 3

EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **RED STORM**
La factoría Tom Clancy ha encontrado una autentica mina de oro en Xbox, y es que todos sus juegos se cuentan por grandes éxitos.

6



FABLE

EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **LIONHEAD**
Mientras prosiguen los acalorados debates entre los enamorados y los detractores del juego de Lionhead, sus cifras apuntan a que los primeros son mayoría.

7



TOP SPIN (CLASSICS)

EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **MICROSOFT**
Su nuevo y atractivo precio logran que el popular simulador de tenis vuelva a subir a la red para ganar el punto con un golpe ganador e imposible de devolver.

8



MECHASSAULT 2: LONE WOLF

EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **DAY 1 STUDIOS**
Si alguien pensaba que los juegos de mechs no tienen tirón en nuestro país parece que se equivocaba de cabo a rabo...

9



CALL OF DUTY: FINEST HOUR

EDITOR: **ACTIVISION** DESARROLLADOR: **SPARK**
Los juegos bélicos siguen siendo un filón para la industria, y aunque esta franquicia no alcanza las cotas logradas en PC, pese a todo no conviene desdeñarla.

10



PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO

EDITOR: **UBISOFT** DESARROLLADOR: **UBISOFT**
Definitivamente este verdadero clásico de los videojuegos está viviendo una envidiable segunda juventud... quién lo iba a decir.



Los datos nos los ha proporcionado Centro Mail.

Próximos lanzamientos

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
Primavera 05	25 To Life	Avalanche	Eidos
	Advent Rising	Majesco	Vivendi Univ.
	Area 51	Midway	Midway
	Close Combat: First to Fight	Destineer	Take-Two
	Commandos Strike Force	Pyro	Eidos
	Conker: Live & Reloaded	Rare	Microsoft
	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Kuju	Oxygen Int.
	CT Special Forces: Fire For Effect	Light & Shadow Pr.	Hip Interactive
	Dead or Alive Ultimate	Tecmo	Microsoft
	Delta Force: Black Hawk Down	TBA	Novalogic
	Destroy All Humans	Pandemic	THQ
	Doom 3	id Software	Activision
	FIFA Street	EA BIG	EA
	Forgotten Realms: Demon Stone	Stormfront	Atari
	Forza Motorsport	Microsoft	Microsoft
	Get On Da Mic	Eidos	Eidos
	Gungriffon	Kama	Tecmo
	Iron Phoenix	Sammy	Sammy
	Jade Empire	BioWare	Microsoft
	King Arthur	Konami	Konami
	King of Fighters 2003/2004	SNK	TBA
	Lego Star Wars	Giant	Eidos
	Medal of Honor: Dogs of War	EA	EA
	Mercenaries	Pandemic	LucasArts
	Midnight Club 3: DUB Edition	Take-Two	Take-Two
	NARC	Midway	Midway
	Otogi 2	From Soft.	Sega
	Pariah	Digital Ext.	Hip Interactive
	Playboy: The Mansion	Arush	Ubisoft
	Predator: Concrete Jungle	Eurocom	Vivendi Univ.
	Project Zero 2: Crimson Butterfly	Tecmo	Tecmo
	Pure Pinball	Iridon	Iridon
	Red Ninja: End of Honour	Tranji	Vivendi Univ.
	Scarface	Radical Games	Vivendi Univ.
	Snowblind	Crystal Dyn.	Eidos
	Sonic Mega Collection Plus	Sega	Sega
	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Ubisoft
	Star Wars KOTOR II: The Sith Lords	Obsidian	LucasArts
	Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Activision
	Starcraft: Ghost	Blizzard	Vivendi Univ.
	The Punisher	Volition	THQ
	TimeSplitters Future Perfect	Free Radical	EA
	Torque	Garage Games	JoWood
	World Racing 2	TDK	TDK
Verano 05	100 Bullets	TBA	TBA
	ATV Quad Power Racing 3	Climax	TBA
	Batman Begins	Eurocom	EA
	Cold Winter	Swordfish Stu.	Vivendi Univ.
	Dancing Stage Fusion	Konami	Konami
	Freedom Fighters 2	IO Interactive	EA
	Justice League	Trav. Tales	Midway
	Metal Slug 4 & 5	SNK	SNK
	Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Midway
	NBA Street	V3 NuFX	EA
	Oddworld: Stranger's Wrath	Oddworld In.	EA
	Painkiller	Dreamcatcher	Mindscape
	Rogue Trooper	SCi	SCi
	Sniper	Elite Rebellion	TBA
	SNK Vs. Capcom Chaos	SNK Playmore	SNK Playmore
	Star Wars Episode III	LucasArts	LucasArts
	The Incredible Hulk	Radical	Vivendi Univ.
	Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft Montreal	Ubisoft

*Estas fechas estan sujetas a cambios.

Estadísticas Xbox

¿Qué opinas sobre el informe de Amnistía Internacional que denuncia la existencia de violencia sexista en los juegos?

XBOX

LEYENDA

- Estoy totalmente en desacuerdo 76%
- Estoy completamente de acuerdo 24%


FIFA
Street
NO ES SUFICIENTE GANAR
TIENES QUE HACERLO CON ESTILO
EA SPORTS BIG
3+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
FIFA
Official FIFA Licensed Product
www.fifastreet.com
www.es.easports.com





ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o no conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos.

GUERRAS ON LINE

Hola amigos. Os hago unas preguntillas que seguro que me podéis responder, allá van: me gustaría saber si van a sacar algún juego nuevo de *Counter-Strike* que tenga misiones individuales o multijugador, al igual que *Condition Zero* para PC. La segunda pregunta es sobre *Painkiller*: ¿tendrá las mismas misiones que la versión de PC?

Enrique Iglesias (Carta)

Saludos a Anna Kournikova, Enrique, jejeje. De momento no hay noticias de un nuevo *Counter-Strike* para Xbox, pero dada la importancia del juego *on line* para la consola de Microsoft, esperamos noticias nuevas al respecto. La versión de *Painkiller* se basa, en efecto, en la que ya fue lanzada para PC, pero aún no se sabe si finalmente incluirá elementos de la última expansión para compatibles, *Battle Out of Hell*.

ATASCADO EN LA TIERRA MEDIA

Tengo una Xbox y estoy un poco atascado en el juego *El Hobbit*. Me encuentro en la taberna de Malloc y debo colocar cinco botellas de diferentes colores en un orden determinado pero no se cómo hacerlo, me gustaría que me ayudarais. También estoy atascado en la última pantalla del primer *Halo*, que me resulta imposible de superar.

Juan Ignacio (carta)

Me temo que solo vamos a poder ayudarte para que Bilbo pueda continuar su viaje. Una vez encontradas todas las botellas, vuelve donde Malloc y coloca las botellas en el orden siguiente: Amarilla, Azul, Roja, Negra, Morada. Sigue insistiendo con Halo, pero quizá no te alegre mucho saber que podrás obtener un final distinto si lo acabas... en modo legendario.

↓ *Halo 2.*

DESMONTANDO A SONIC

Soy un gran apasionado de los juegos, y sobre todo, de *Halo* y *Halo 2*, pero me he percatado de que el juego *Sonic Heroes* es, sin duda, el peor, y mancha el nombre de Sega y de su gran mascota.



↑ ***Forza Motorsport.***

Por tanto, me gustaría saber si van a sacar algún juego de Sonic para equilibrar este trágico problema. Un saludo.

Juanmi (correo electrónico)

Vaya, realmente nos ha sorprendido un poco ver como *Sonic Heroes* recibe un varapalo tan grande. Puede que no sea la mejor entrega de Sonic, pero la versión Xbox ha salido bastante mejor parada que otras como la de PS2, donde "cantan" sobremanera los 30 fotogramas a los que está capada junto a las notables ralentizaciones. Quizá la sombra de anteriores Sonic ha sido demasiado alargada, pero de vez en cuando se agradecen algunas innovaciones sobre el sistema de juego para evitar clones con el simple añadido de nuevos niveles o personajes. A día de hoy se rumorean nuevas entregas del puercoespín azul, pero quizá vayan más bien encaminadas hacia las consolas portátiles, esperaremos al próximo E3 para ver cuántos de estos rumores se confirman. Si quieres reverdecer laureles puedes optar por hacerte con *Sonic MegaCollection*.

LUCHAR CON NEPTUNO

Me compré el juego *Galleon* cuando salió y desde entonces estoy atascado con las dos estatuas de la fase de Neptuno. Los cañones solo disparan una vez y no hay modo de deshacerse de ellos. ¿Hay algún truco para este juego o para esta fase? ¿Saldrá alguna Clase Maestra próximamente en la revista? Un saludo y gracias.

Mario (carta)

Vaya, parece que llevas mucho tiempo atascado en este juego, pero eso no es nada al lado del atasco que sufrió su creador principal para lograr terminarlo, de echo casi es un milagro que lo estés jugando. Para liquidar a las dos estatuas tienes que tratar de acercarte a ellas por la espalda y saltar para lograr golpearles en la cabeza. El problema de los cañones es que disparan muy lentamente, pero tienen un buen poder de ataque.

FORZA SAN ANDREAS

Ante todo, un saludo. Me gustaría preguntaros cuándo va a salir a la venta *Forza Motorsport*, porque he leído en Internet que se va a retrasar. También he visto que *GTA: San Andreas* va a salir en junio para PC y Xbox, ¿es eso cierto? Bueno, me despido, y gracias por adelantado por contestar a mis preguntas.

Visen Hernández (correo electrónico)

Parece que finalmente *Forza* se retrasará al menos un mes, pero siendo sinceros siempre resulta preferible un retraso a un juego menos pulido y con menos opciones, así que habrá que tener un poco de paciencia. La noticia sobre *GTA* es totalmente cierta, esperamos tener pronto algunas pantallas o vídeos de la versión Xbox, que seguramente, una vez más demostrará la superioridad técnica de la consola, basta con apreciar las constantes ralentizaciones y bajadas de fotogramas presentes en la versión PS2.

SALUDOS DESDE MÉJICO

Hola *Revista Oficial Xbox*. Hace poco adquirí una Xbox y no se qué cinco primeros juegos comprarme. Dudo entre *Crash Twinsanity, Splinter Cell, Halo* 1 ó 2, *FIFA 2005, Pro Evolution Soccer 4, NFS Underground, GTA Double Pack, Max Payne 2, El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey* o *Metal Gear Solid Substance* ¿cuál me recomiendan?

Kevin Saúl Torres Flores (correo electrónico)

Un saludo desde España, Kevin, y enhorabuena por tu adquisición. La verdad es que de los títulos que mencionas, la mayoría tienen un gran nivel, quizá el menos bueno pero aún así bastante entretenido sea *Crash Twinsanity*. Como nos tenemos que mojar vamos a recomendarte lo evidente: las dos entregas de *Halo*, pero si vas a comprar más juegos empieza por la primera parte y añade a tu lista *Ninja Gaiden* (imprescindible), *Pro Evolution Soccer* como mejor opción de fútbol y *GTA Double Pack* sobre todo por sus grandes posibilidades y su gran duración. Si tenemos que añadir algún titulo más apostaríamos por las primeras entregas de *Splinter Cell*, aunque quizá cuando leas estas líneas ya puedas jugar con *Chaos Theory*.

DESDE EL FORO

www.revistaoficialxbox.net

Ower abre fuego en los foros proponiendo una mini-encuesta sobre un tema un tanto manido como es el doblaje "neutro" de Halo 2, donde varios foristas como Enrique, Prodigy o Fuzztoon muestran su decepción en este apartado. Deimos andaba buscando escarabajos (ese vagón de tren difícil de alcanzar a simple vista) hasta que Rastan ha venido para echarle un cable, para eso están los foros. Por otro lado tenemos a Uriel un poco mosqueado y preocupado por Fable, un juego que pensaba adquirir pero del cual tiene dudas sobre su duración, si es repetitivo etc., juego sobre el que recibe numerosos consejos de gente como kuyskys, Halomaster o Axl, quien defiende especialmente la calidad de este título argumentando la cantidad de cosas que puedes hacer aparte de la historia principal. Cambiamos de tercio para ponernos de acuerdo con The_evs ya que, al igual que él, todos estamos encantados con la reciente demo de DoA Ultimate, demo que le ha gustado mucho y que probablemente lo empuje irremediablemente hasta la tienda más cercana. Sudeki (el forista, no el juego) no puede estar más indignado con Capcom por decidirse a versionar Resident Evil 4 para PS2 (hasta ahora un título exclusivo de Gamecube) sin

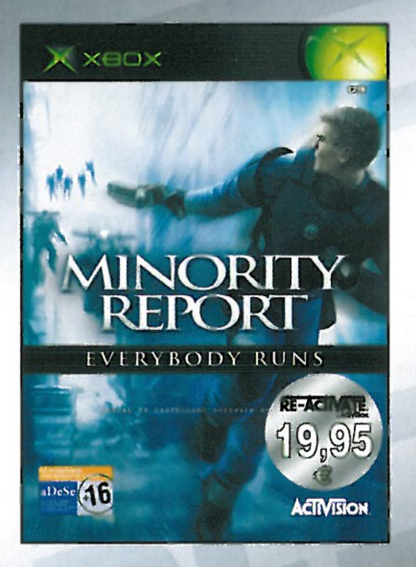


mencionar la posibilidad de que termine saliendo también para Xbox, una noticia que a todos nos gustaría escuchar pero que a buen seguro de producirse no lo sabríamos hasta el próximo E3. Ya veremos si nos hemos recuperado de la impresión de ver en pleno funcionamiento a la sucesora de Xbox.

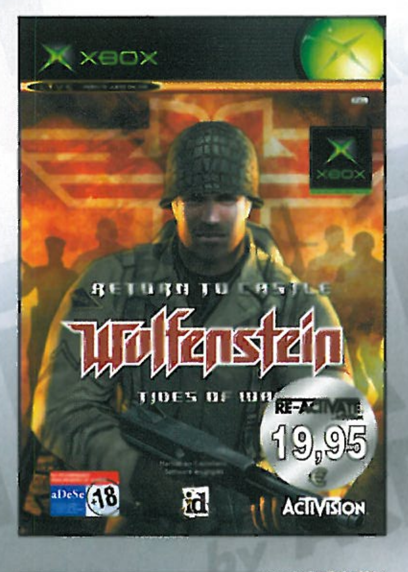
Para intercambiar vuestras opiniones y solucionar vuestras dudas, nos encontraremos donde siempre: www.revistaoficialxbox.net.

AHORA PUEDES

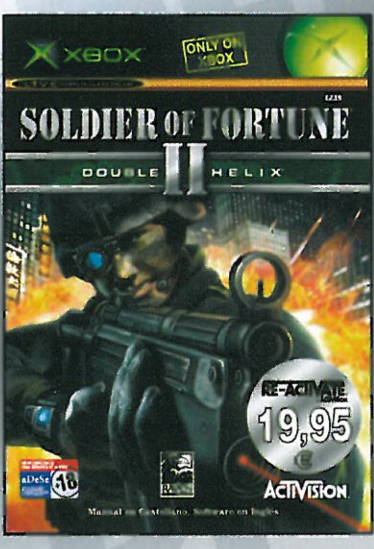




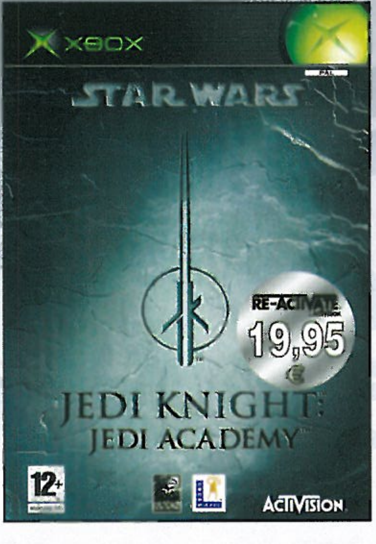


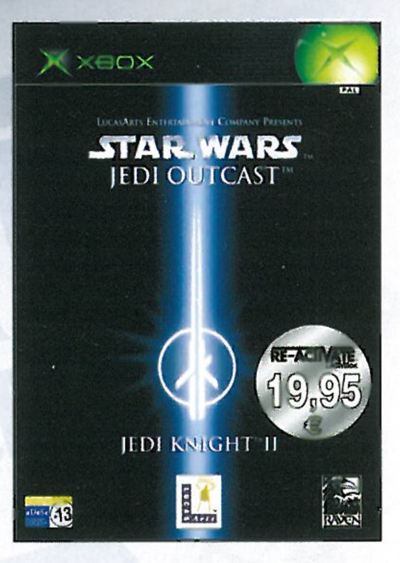


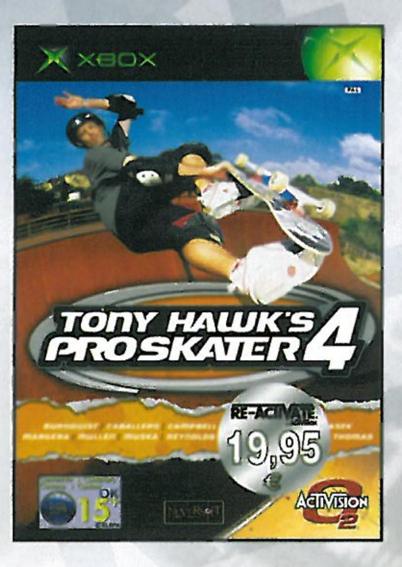














Y muchos más títulos disponibles en los puntos de venta de videojuegos habituales.



Midnight Club 3 DUB Edition

La ambición de Rockstar



No deja de ser curioso ver cómo dos sagas han seguido caminos paralelos, aunque en compases de tiempo diferentes, en los últimos años para abrirse paso hacia el Olimpo de los juegos de conducción. *Need for Speed* estaba en su momento más bajo cuando salió *Need for Speed Underground* en 2003, que logró resucitar la franquicia y convertirla en una de las más populares y vendidas del momento. *Midnight Club: Street Racing*, lanzado tres años antes, no llegó a calar, mientras que *Midnight Club 2* apuntó alto también en 2003, sin lograr tampoco el éxito esperado. Su aportación fue la inclusión de motos para competir y una inteligencia artificial sobresaliente, pero por algún motivo no consiguió suficiente aceptación.

Con *Midnight Club 3: DUB Edition* podría ocurrir lo mismo que sucedió en su momento con *Need for Speed Underground*. Desde luego, posee todos los ingredientes para ello, porque mejora la oferta del título de Electronic Arts en muchos aspectos. De entre ellos, destacan dos que resultan fundamentales y que ningún otro juego del género tiene a día de hoy: circuitos abiertos y vehículos licenciados que pueden sufrir daños.

San Diego, Atlanta y Detroit son los escenarios elegidos, tres ciudades vivas en las que podremos encontrar elementos arquitectónicos reconocibles, a pesar de que se han tomado ciertas licencias artísticas para mejorar la experiencia de juego. Gracias a ellas es posible efectuar espectaculares saltos sobre azoteas de edificios o atravesar centros comerciales para atajar. La libertad de elección de ruta en las carreras es uno de los grandes valores de *MC3*, pues aunque existen puntos de control por los que hay que pasar en algunas modalidades, por dónde llegar de uno a otro es decisión del jugador.

Además, las ciudades están pobladas y tienen tráfico, lo que alimenta la sensación de realismo de la que tanto carecen otros títulos que te sitúan en circuitos cerrados y totalmente vacíos a excepción de los competidores.

El trabajo artístico para construir todo eso es tremendo, no sólo por la calidad visual que hemos podido constatar sino por la gran cantidad de efectos, la asombrosa iluminación y el perfeccionismo de los modelos 3D. Todas estas cualidades de que gozan muchos juegos podrían no ser excesivamente relevantes, pero las dimensiones de los escenarios de *MC3* hacen que lo sean.

Como apuntábamos antes, hay un montón de vehículos licenciados de marcas como Cadillac, Chevy, Ducati, Lamborghini, Lexus, Lotus, McLaren y Mercedes entre otras muchas. Entre todos suman más de 60 y, por primera vez en un juego, pueden sufrir daños. No hablamos de simples arañazos, que también los hay, sino de poder destrozar literalmente un Mercedes CLK-GTR, por ejemplo. »



↑ Los modelos de los coches reflejan la iluminación del entorno.

↑ La simulación física es otro de los factores destacables de *MC3*.

Con circuitos abiertos y vehículos licenciados que pueden sufrir daños



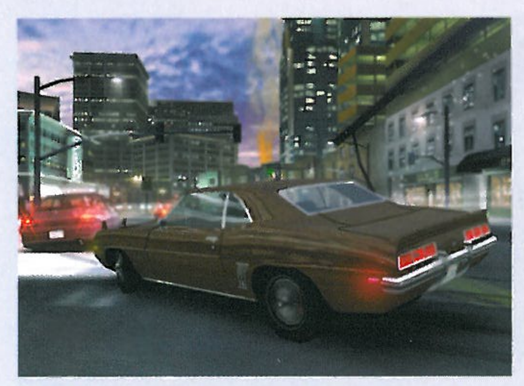
↑ Bonito atardecer para quemar los neumáticos.



↑ A según qué horas del día no hay vida.



↑ La sensación de velocidad realzada.



El humo anaranjado muestra el punto de control.



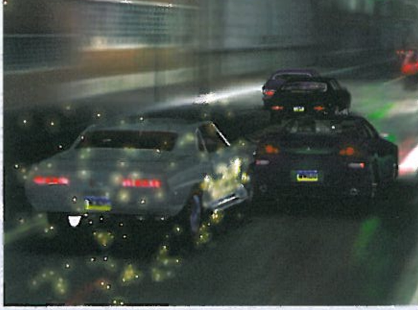
En *MC3* también puedes correr en moto.



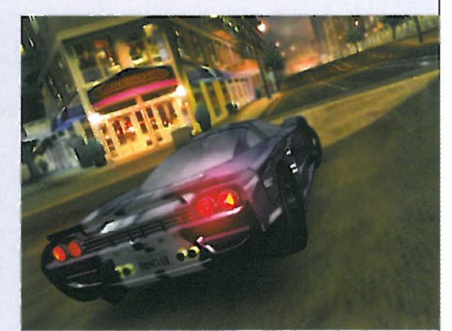
Un adelantamiento así puede provocar un choque.



En la parrilla de salida los nervios están a flor de piel. Las recompensas que están en juego pueden ser muy jugosas.



El tráfico intenso puede complicar cualquier competición.



Dispones de múltiples vistas para contemplar la acción desde otra perspectiva.

A parte de las modificaciones estéticas, podemos mejorar el motor

Todos los vehículos se pueden personalizar: el tuning es uno de aspectos más completos del juego. Más allá de las meras modificaciones estéticas, con toda suerte de detalles, pinturas, vinilos y demás parafernalia, se puede mejorar el rendimiento del motor, la transmisión, el chasis, los neumáticos, frenos, ruedas... Podrías pasar horas, si dispones del dinero suficiente, realizando cambios para lograr un vehículo totalmente único. Las piezas y elementos de tuning son de marcas de renombre, de alguna manera cortesía de la revista norteamericana que otorga el apellido *DUB Edition* al título.

En Carrera empiezas desde abajo, con un coche sencillo a elegir entre seis y tienes que competir en diferentes carreras para ganar dinero y reputación con los que acceder a nuevas competiciones y vehículos. Es quizá en este modo donde más se nota la inteligencia artificial, no ya por el comportamiento de los competidores, sino en el uso que hace de ella el juego para proporcionar una experiencia satisfactoria a todo el mundo.

A medida que vas conduciendo, el juego analiza la forma en que lo haces y adapta la dificultad a las aptitudes del jugador, de manera que tanto expertos como inexpertos encontrarán un juego a su medida.

Por último, destacar que habrá nada menos que once tipos de carrera diferentes, de los cuales diez también están disponibles en multijugador. Algunos de ellos son prometedoramente frenéticos, pues plantean desafíos tan potencialmente divertidos como poner los puntos de control de tu color. Tienes que cambiar el color de un determinado número de puntos de control para ganar, aunque los oponentes pueden robarte los puntos de control que ya has conquistado...

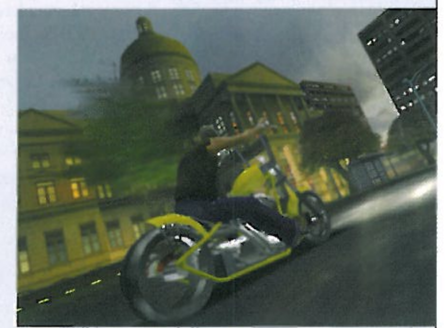
Es mucho lo que *MC3* tiene que ofrecer y aún queda por ver cómo saldrán algunas cosas finalmente, pero todo apunta a que con él, la saga alcanzará el lugar que tanto ha buscado entre los mejores del género y ¿quién sabe? Quizá llegue más lejos.

Información Adicional

JUEGOS A MEDIDA
El modo arcade permitirá disfrutar de una carrera rápida, aunque será necesario desbloquear algunos tipos de competición en el modo Carrera antes de poder acceder a ellos en esta modalidad. También es posible crear una carrera, diseñando tu propio circuito que puedes guardar y compartir *on line*, lo que nos lleva al modo multijugador: hasta ocho participantes en diferentes modalidades. Además se incluye un método de localización de oponentes específico.



Un pequeño impulso de nitro te ayudará en el adelantamiento.



También puedes circular en moto.

Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

Halo 2 se agita incómodo en su trono, y coge su abrigo por si acaso



Cuatro meses, 16 semanas y casi 34.502 horas de juego han pasado desde la primera vez que jugamos a *Unreal Championship 2: The Liandri Conflict*, y aún seguimos acostumbrados a él. Nuestro mayor desafío hasta ahora ha sido incorporar los lustrosos nuevos ataques cuerpo a cuerpo a nuestro repertorio de combate. "Fácil", se podría llegar a pensar. "Simplemente corremos hacia nuestro enemigo como un misil guiado humano mientras destrozamos los botones del controlador como un oso intentando abrir un tarro de miel."

Ojalá fuera así de sencillo. En primer lugar, el combate cuerpo a cuerpo tiene lugar totalmente en tercera persona, lo que implica que tenemos que dominar rápidamente el fino arte de cambiar entre perspectivas en medio de la batalla. Nuestro mejor consejo: intentaremos debilitar a nuestro enemigo desde lejos con nuestro lanzacohetes, y después cambiaremos a la cámara de cuerpo a cuerpo a una distancia segura, para luego cargar y terminar el trabajo. A nosotros nos funciona.

Y en segundo lugar, el combate cuerpo a cuerpo tiene su propio conjunto de reglas y controles. Es decir, a diferencia de otros shooters en primera persona a los que hayamos jugado en toda nuestra vida, en *Unreal Championship 2* el combate cuerpo a cuerpo no es algo a lo que recurramos después de haber agotado las balas. De hecho, en manos de un profesional experimentado (¿quién, nosotros?) un ataque cuerpo a cuerpo puede ser tan poderoso como un cohete directo a la nariz. De forma más significativa, son también ataques mucho más difíciles de defender, particularmente cuando nos enfrentamos a un competidor supremo que sabe como usar el salto en la pared, en cuyo caso, nuestra preocupación más acuciante será encontrarlo antes de poderle disparar.

Igualmente difícil de dominar que los ataques cuerpo a cuerpo es no quedarnos embobados mirando los magníficos decorados. Remnant es nuestro mapa favorito (un ondulado paisaje lunar cubierto de hierba y de estatuas rotas y templos bombardeados); mientras que Deadbolt, la clase de estadio específico para luchar asociado tradicionalmente con la marca *Unreal Championship*, es la prueba más allá de toda duda razonable de que los desarrolladores de Epic Games no han olvidado sus raíces. En resumen, bienvenidos de nuevo al mundo de *Unreal*. Nos sentiremos como en casa.

Todo esto no serviría para nada si la interfaz de control no estuviese ajustada. Podemos decir que así es, y que los controles de transición de primera a tercera persona son tan suaves e inmediatos como se podría esperar. Igualmente significativa es la moderna función de fijado de objetivos, que apunta la cámara al objetivo elegido y se pega a él durante el sangriento e impresionante caos de las batallas cuerpo a cuerpo.



¿No te has enterado? Las armas están pasadas de moda. Ahora se usan las cuchillas en las muñecas.



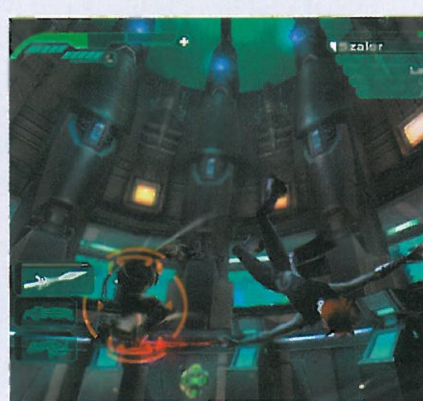
Primero atacamos a distancia, y después cuerpo a cuerpo.



Nuestras armas favoritas, más grandes y más potentes.

FUEGO EN LA SANGRE Una guía introductoria a los ataques de adrenalina





Cuesta un poco acostumbrarse a los controles.



La clave es la función de fijado de objetivos.

SÓLO PARA XBOX

XBOX LIVE JUGABLE

Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS

PARIAH
CAN YOU SURVIVE?

Sufrimos una nueva fiebre de shooter en primera persona, y es altamente contagiosa

Des: Digital Ext.	Editor: Hip Int.
Jugadores: 1	Live: 2-16 jugadores
Jugadores: 2-16 S.Link	Salida: Marzo 05
www.pariahgame.com	

Echa un vistazo a Karina: con un rostro así, esta mujer podría postrar a la galaxia entera a sus pies. La belleza, no obstante, puede resultar engañosa. Karina es una paria, la desafortunada portadora de un patógeno letal. De hecho, es tan mortal que las autoridades están dispuestas a volar la Tierra para detenerla.

En la piel del doctor militar Jack Mason has jurado proteger a los enfermos y hacer todo lo posible por salvar a Karina aunque, paradojas de la vida, semejante misión conlleve la masacre de grandes hordas de »







↑ ¡Cuidado con lo que haces! El paraje es tan bello que da pena destrozarlo. El motor físico Havok te lo permite.



↑ Estas gafas te protegen de los destellos del plasma.



↑ Algunos niveles son trementamente grandes.





↑ Si tu vehículo es destruido no mueres al instante; tan sólo sales disparado.



↑ Elige entre 12 skins en Deathmatch.

» convictos fugados, funcionarios de prisiones corruptos y fanáticos religiosos. ¡Estás a punto de extender la receta de la aniquilación total!

Pariah es el novedoso shooter en primera persona de Digital Extremes, estudio responsable del *Unreal Championship* para Xbox. Su experiencia en el género queda fuera de toda duda, puesto que también trabajaron en la saga *Unreal Tournament* para PC. Aunque se trata de su primera incursión en una franquicia diferente, *Pariah* mantiene todas las cualidades asociadas con Digital Extremes: armas alucinantes, gráficos de ensueño y tecnología de última generación.

El juego ofrece un total de 18 mapas para un jugador. Estás a punto de trasladar a Karina desde una prisión militar hasta una estación médica estelar cuando tu vaina espacial se estrella en los páramos. Es un lugar inhóspito, poblado por prisioneros que salieron a disfrutar de un día de permiso y no volvieron jamás.

«Lo primordial en cualquier FPS es el sistema de armas», informa James Schmaltz, fundador y director creativo de Digital Extremes tras blandir algunos de los instrumentos más letales de *Pariah*. Ocho armas puede parecer un número escaso, pero la cota inicial se expande hasta 30 gracias al inventivo sistema de potenciación.

«El sistema de mejora recuerda a los juegos de rol, en los que debes gastar los puntos de experiencia», comenta Schmaltz. «Sin embargo, en lugar de puntos de experiencia, el jugador deberá recoger Núcleos Energéticos para Armas (las siglas en in- »

ZONA DE JUEGO PANDÉMICA
Entra usted en zona de cuarentena

Además de la construcción de mapas Deathmatch y Asalto para partidas *on line*, se pueden crear mapas Playground para el modo solitario. Como no hay más combatientes, el usuario puede ubicar el doble de objetos en el nivel. Hay un montón de posibilidades, desde pelotas gigantes hasta circuitos de carreras, pasando por barriles de petróleo que pueden hacerse rodar por las lomas. Estos barriles derraman petróleo cuando se les dispara, de modo que podrás, incluso, dejar una estela de fuego como en el final de *La Jungla de Cristal 2*.



↑ Recoge objetos y desplázalos por el nivel.

» glés son WEC). La mayoría puede encontrarse en el sendero habitual, pero los jugones insaciables tendrán que explorar a fondo para descubrir los WEC más suculentos.»

Continúa con la explicación. «El primer potenciador de cada arma se encuentra con facilidad, pero necesitarás el doble de WEC para conseguir el segundo, y el triple para acceder a la mejora más potente. Cada vez que superes un par de niveles, no sólo encontrarás los WEC, sino que podrás ponerlos a prueba en una situación nueva. Es una novedad interesante que no se limita a la simple recolección de reforzadores.»

Cada arma cuenta con tres luces que indican su nivel actual de potenciación. Además, no sabrás cómo funciona cada potenciador hasta que hayas invertido los WEC necesarios en su adquisición. Te concomerá la impaciencia por saber qué tipo de carnicería puede »


↑ Puedes disparar fuego de mortero.


↑ El manejo es excepcional.


↑ Ningún FPS está completo sin un buen surtido de barriles explosivos.

El cartógrafo silencioso

Dibuja un mapa en menos de 15 minutos

El editor de mapas de *Pariah* es una herramienta más potente de lo que parece a primera vista. La posibilidad de elevar o hundir el terreno es impresionante, ya que cualquier objeto sito en dicha superficie se ajusta a los cambios en tiempo real. Si desciendes el terreno bajo, el nivel del mar el editor, de forma automática, creará una playa y anegará con agua la zona colindante. De esta forma puedes crear ríos, puertos costeros y lagos interiores.

Aunque el número de objetos por mapa es limitado (para que la frecuencia de fotogramas no se resienta), provee una oferta generosa. Nosotros construimos una fortaleza sobre una cima con vistas al mar. Un par de segundos más tarde nos aventuramos por el nivel y volamos en pedazos a la fortaleza entera. ¡Qué gozada!



↑ Crea un mapa y disfrútalo en cuestión de segundos.


↓ Eleva o desciende el terreno a tiempo real y alucina con el efecto ejercido sobre los objetos.



↑ La barra de uso de la parte inferior muestra la cantidad de objetos que puedes colocar.



↑ Puedes incorporar hasta 40 objetos diferentes.


UN SOLO HOMBRE. MUCHÍSIMAS ARMAS.
INNUMERABLES DESTROZOS.
02
MECHASSAULT 2
LONE WOLF
12+
Microsoft
game studios
fasa studio
En MechAssault 2 eres uno de los últimos miembros de los Wolf Dragoons y ahora no te limitas a quedarte dentro de tu Mech de combate. Puedes escalar muros o tomar el control de un Mech con la armadura de combate, subirte a un tanque o pilotar un vehículo aéreo VTOL para transportar provisiones al campo de batalla. La supremacía galáctica será tu objetivo en el modo conquista si entras en el mundo de diversión continua online de Xbox Live. Únete a una de las cinco familias en los 45 planetas y trata de conquistar el sistema solar con tu clan. Encontrarás nuevos enemigos, nuevas armas y nuevos escenarios: sólo tienes que elegir. Con MechAssault 2 la gran batalla se hace más grande aún.
www.com/mechassault2
MECHASSAULT 2
LONE WOLF
XBOX
it's good to play together
XBOX LIVE



↑ Karina no es un pelele.

↑ Esta es la mira básica del francotirador.

↑ El lanzacohetes es potente, pero nada comparado con el Puño del Titán. Su creación todavía no ha finalizado.

↑ El empleo de la herramienta médica produce, acto seguido, un breve lapso de desorientación.

» pertrechar la «Cabeza Nuclear Doble» o los «Concentradores de Titanio». Por suerte, rara vez te llevarás una decepción.

Schmaltz se confiesa. «Queríamos mantener las piezas más aclamadas de *Unreal Championship*. Descubrimos que hay una fuerte demanda de ciertos tipos, como la escopeta, arma que en un principio no pensábamos incorporar.»

Eso no quiere decir que las armas no hayan pasado por el cirujano plástico. El lanzagranadas de *Pariah*, en un principio, se parece al cañón antiaéreo de *Unreal Championship*, pero no tarda en evolucionar hacia un lanzador parecido a las bombas tubo de *Duke Nukem 3D*, aquellas que podían detonarse por control remoto. El rifle de francotirador de *Pariah* también da el pego, puesto que puede mejorarse con visión térmica y cartuchos perforadores de blindaje.

Otro punto a favor de *Pariah* es la presencia de unas armas que contrarrestan los efectos de otras. Al potenciar el rifle de plasma obtienes de regalo unas gafas antidestellos que te protegen del brillo cegador del plasma, regalito que va de perlas para hacer frente a enemigos armados con el mismo rifle.

A tenor del inconmensurable potencial de todas las armas, es bueno saber que tu energía se va recargando poco a poco hasta alcanzar cierto nivel (como en *Las Crónicas de Riddick*). Empiezas con seis bloques de energía, y lo más probable es que pierdas unos cuantos en tus andanzas. Por suerte, dispo- »





↑ Los enemigos no pueden esconderse.

» nes también de una herramienta de energía que te permite recuperar bloques perdidos.

Tras la llegada de *Half-Life 2* y *Halo 2*, ningún FPS parece completo sin una buena oferta de vehículos demoledores. *Pariah* cuenta con cuatro, entre los que destaca una moto con unos neumáticos tan anchos que hasta el Juez Dredd se moriría de envidia. La lista se completa con un jeep blindado biplaza, un tanque de cuatro plazas y un hovercraft armado hasta las hélices.

Todos son completamente destruibles, y además se pilotan con gran realismo gracias al motor físico Havok 2. No hay nada más satisfactorio que aplastar a un enemigo y ver cómo su cuerpo se retuerce bajo las ruedas. Otro punto a favor de los vehículos radica en la inagotable ración de munición que cargan. Los usuarios de gatillo fácil descubrirán, no obstante, que se calientan tras un uso prolongado.

Evidentemente, todos los vehículos, así como las armas, funcionan igual de bien en el modo multijugador, compatible hasta la fecha con hasta 16 jugadores. A través de System Link y Xbox Live se puede disfrutar de 14 mapas imponentes. Se incluyen los modos habituales, entre ellos Deathmatch, Asalto y Captura la Bandera. Tras probar unos cuantos, hemos decidido que Asalto es el más divertido. Hay bases en ambos extremos del nivel y debes ocuparlas durante un período determinado para hacerte con ellas. Es muy parecido a *Star Wars Battlefront*. »

Los vehículos son destruibles y se pilotan con gran realismo



↑ Karina lleva, a veces, una escopeta.



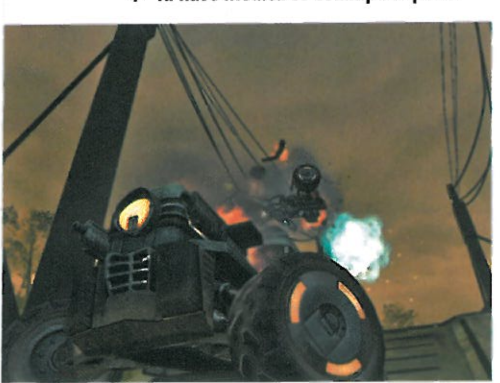
↑ *Pariah* presenta el peculiar aspecto de los juegos de *Unreal*, pero aporta mucho más detalle, sobre todo en los escenarios exteriores.



↑ Este submarino es una de las bases.



↑ Tu nave médica se estampa al partir.



↑ Ejecuta saltos al estilo «Warthog».



↑ El lanzacohetes potenciado dispara napalm, ideal para chamuscar a todos esos vehículos.

LOS AUTOS LOCOS

¡Ya puedes tirar el manual de la autoescuela!

En *Pariah* hay cuatro tipos diferentes de vehículo, todos ellos parecidos a los de *Halo 2*. Sin embargo, su posesión siempre resulta deseable, sobre todo en el modo multijugador y en el minieditor. Hasta la fecha, sólo hemos pilotado el jeep y la motocicleta. Ambos presentan un manejo convincente y disponen de armas increíbles.



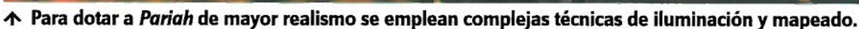
El pasajero del jeep controla los lanzacohetes.



La moto avispa incorpora dos minicañones que suelen calentarse en exceso.

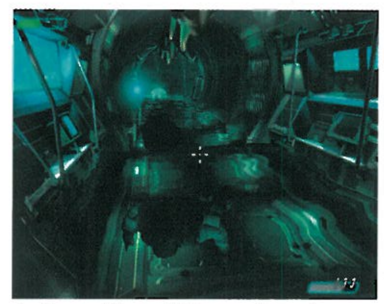


Para dotar a *Pariah* de mayor realismo se emplean complejas técnicas de iluminación y mapeado.





Cuantos más WEC, mejores armas.



¡Los cadáveres flotan en el agua!



Eleva el terreno con una pulsación.



La física de muñeca de trapo de *Pariah* es increíble.

» cuantos más jugadores tengas en una base más rápido será el proceso.

Sin embargo, el atractivo principal de *Pariah* radica en el excelente editor de mapas. «La idea consistía en embutir tanta funcionalidad como fuera posible en el editor, pero sin que resultara demasiado complejo para el jugador», explica Schmaltz.

Para empezar, eliges entre ocho plantillas diferentes. Cada una tiene un aspecto peculiar, e incluye los objetos ambientales básicos para crear un buen nivel (puedes añadir más después). En primera instancia, todo se reduce a un pedazo de tierra rodeado por agua. Sin embargo, cuando acabes de utilizar las herramientas para elevar o hundir terrenos, podrás disfrutar de imponentes cordilleras, lagos inabarcables e incluso profundas gargantas plagadas de barriles explosivos.

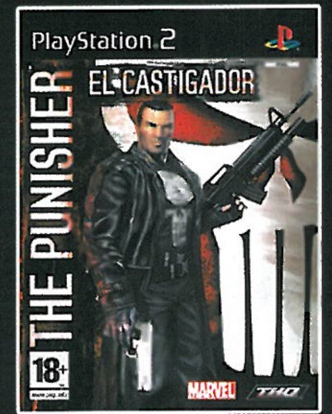
Este minieditor provee un manejo sencillo pero de gran profundidad. Puedes crear un mapa decente en quince minutos, o bien dedicar días enteros a elaborar uno de gran complejidad. Xbox Live ofrece un incentivo adicional para que tu mapa sea el más atractivo de la galaxia. Cualquier mapa de producción propia puede descargarse en los servidores de Xbox Live y trasladarse a los discos duros de los amigos. Si mucha gente se apunta a *Pariah*, podríamos disponer de una fuente inagotable de contenidos.

La propuesta nos parece fascinante, y goza del potencial necesario para convertir a *Pariah* en uno de los FPS imprescindibles de 2005. Digital Extremes confía ciegamente en sus posibilidades frente a *Unreal Championship 2*, con el que mantendrá un duelo fratricida en primavera. *Pariah* aporta el mismo motor, todas las mejoras necesarias y un montón de novedades. Sin embargo, el minieditor es su arma principal. El resultado combinado de la experiencia de Digital Extremes y el buen hacer de la comunidad Xbox Live puede ser explosivo.

Crea un mapa en quince minutos, o dedica días enteros a elaborar uno de gran complejidad

SI LA LEY NO FUNCIONA,
CREA LA TUYA PROPIA



























Análisis

¡Bienvenidos!

Esta es la sección de Análisis de la Revista Oficial Xbox, una de las más importantes de nuestra revisa. Para comprender nuestra política de puntuaciones, es muy importante que te familiarices con los parámetros que rigen todos nuestros análisis. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos y podrás entender al 100% qué queremos decir cuando nos referimos a un aspecto determinado. ¡Disfrútalos!

Puntuación

8.5-10.0
LA ELITE DE XBOX. LOS MEJORES JUEGOS DISPONIOBLES PARA LA CONSOLA.

7.5-8.4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6.5-7.4
PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO CON ALGUNA CARENCIA.

5.0-6.4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2.5-4.9
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO DEBES PRESTAR MUCHA ATENCIÓN.

0.0-2.4
UN JUEGO MALO, MALO, MALO.

Nuestros Iconos explicados



ELITE XBOX
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior.



JUEGO DEL MES
Nuestro juego favorito cada mes merece ser destacado.



XBOX LIVE
Contenido descargable, juego *on line*, o ambas opciones.



SÓLO EN XBOX
Un título exclusivo de Xbox al menos durante tres meses.



EN EL DVD
Una demo jugable o un vídeo del juego te espera en nuestro DVD.

P28 DOOM 3 Después de alterar el ritmo cardiaco de los usuarios de ordenador, el terrorífico *Doom 3* llega a nuestra consola, la única capaz de albergar su potente tecnología.

Escritos por jugadores que viven y aman los juegos.
Ponemos a prueba nuestra capacidad de análisis para brindaros los mejores análisis posibles

Revista Oficial Xbox ÉLITE

Revista Oficial Xbox JUEGO DEL MES

Xbox Live Jugable

DOOM 3™

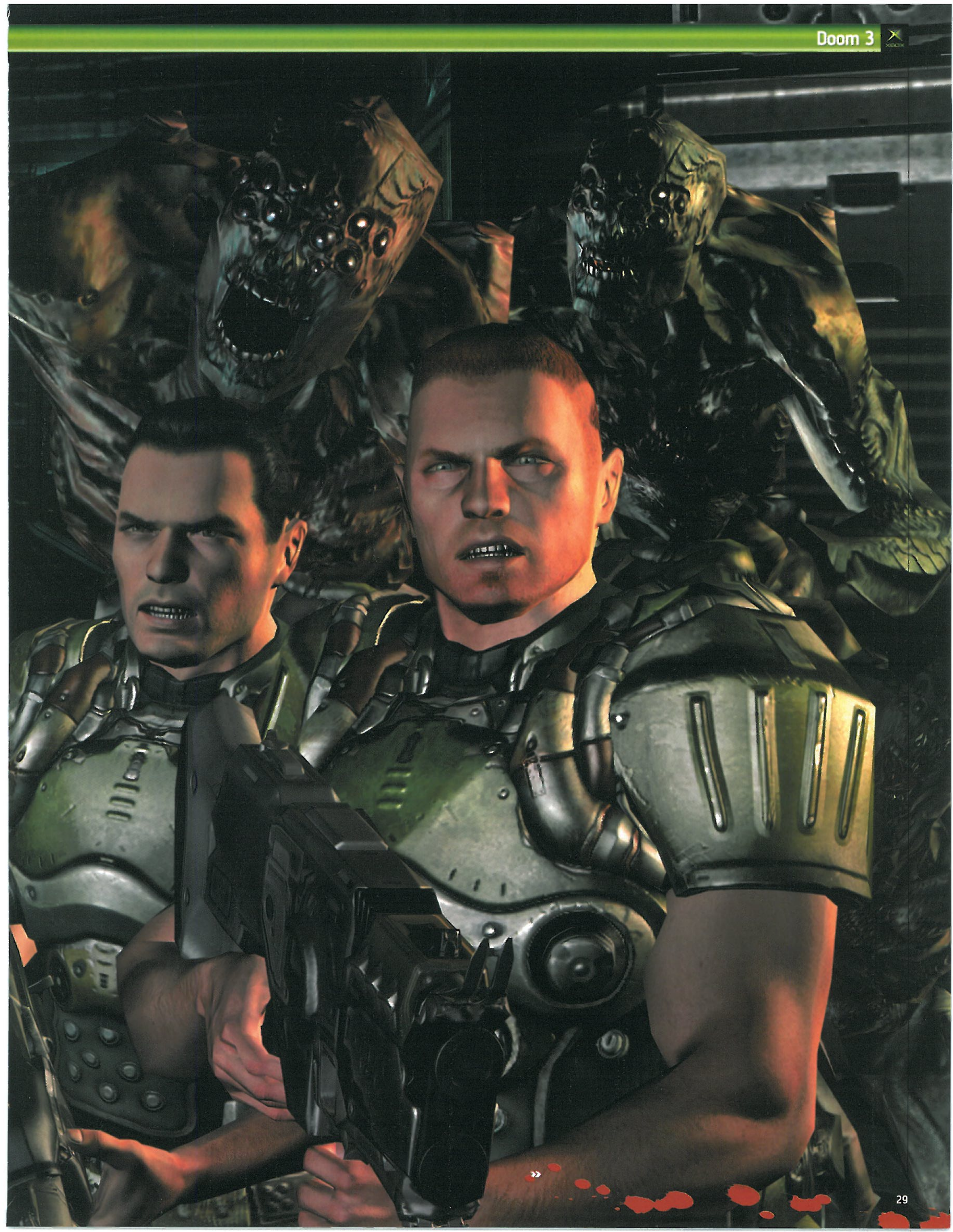
La experiencia de terror más intensa llega a Xbox

- Des: id Software / Vicarious Visions
- Dis: Activision
- Salida: Abril 2005
- Jugadores: 1; 2 Cooper.
- Jugadores: 2-4 S Link
- Live: 2-4, 2 Cooperativo (sólo en *Doom 1* y *2* en la *Ed. Especial*)
- www.doom3.com
- Pegi: +18

Tras la resaca de *Halo 2*, más de uno podría pensar que pocos shooters dignos de mención quedarían por lanzarse en Xbox. Nada más lejos de la realidad. 2004 fue un año glorioso para el género en PC y muchos de esos títulos van a llegar a la videoconsola de Microsoft en los próximos meses. Éxitos como *Far Cry Instincts*, *Painkiller*, *Half-Life 2* o nuevas versiones de juegos tan recordados como *Operation Flashpoint* llegarán durante este año. Otros, en cambio, llegaran por primera vez a éste -y otros- sistemas, como *Republic Commando* o *Unreal Championship 2*. Pero ninguno de ellos, con la excepción del protagonizado por Gordon Freeman, es capaz de levantar tanto interés y expectación como el nuevo *Doom*.

Doom 3 fue lanzado originalmente el pasado verano bajo las expectativas que da retomar la serie más mítica de id Software, padres y maestros del género. El juego convenció a una mayoría que supo obviar sus evidentes flaquezas en cuanto a historia y diseño para disfrutar con una ensalada de tiros tan terrorífica como inmediata, visceral y deslumbrante. Más indicada para paladear en dosis moderadas que atracarse con ella. Ocho meses después, la conversión de uno de los juegos más avanzados tecnológicamente llega a Xbox con una terrible duda acechando sobre el trabajo de Vicarious Visions: ¿cómo diablos van a meter todo eso en la Xbox? Veamos.

Una franquicia como *Doom* tiene una leyenda a sus espaldas que puede llegar a pesar como una losa. Seguramente, millones de *fans* se habrían sentido decepcionados si *Doom 3* no hubiera mantenido las señas de identidad de la serie. Primero, tiene que dar miedo. Segundo, ha de haber monstruos terroríficos y armas poderosas. Tercero, debe haber opciones multijugador y cooperativo. Y, sobre todo, un jugabilidad cruda y directa. Todo eso, *Doom 3* lo da en dosis generosas. Es todo un blockbuster, »



SORPRESAS EN EL INFIERNO

Si quieres conocer a fondo el universo *Doom*, no hay nada como el libro de David Kuschner *Masters of Doom: How two guys created and Empire and transformed pop culture.* El libro nunca ha sido editado en España, pero merece la pena para cualquiera interesado en el tema. *Doom 3* también presenta abundantes referenciadas a ese glorioso pasado, de esas que se descubren prestando atención a los escenarios que se recorren. Esto es una pequeña muestra.



¿Parece familiar? Esa ilustración sobre una pared destrozada del Centro de Investigación de Artefactos es una copia de la ilustración original que figuraba en la caja de *Doom*. El Cubo de las Almas es un añadido actual.



En Marte también se juega a las recreativas. Super Turbo Turkey Puncher es un minijuego que aparece al jugar la primera misión en cooperativo. En él, el marine protagonista del primer *Doom* se encarga de castigar a un pobre pavo.



¿Habías oído hablar del magazine Booty? Nosotros tampoco, pero se encuentra por todas partes en *Doom 3*. Booty Magazine cuenta con una de las Cazadoras de *Quake III* en portada.



¡Duelo de motosierras en la base marciana! Todo un espectáculo de serie B al que el cooperativo te permite asistir.

Construye y mantiene la tensión con una facilidad que para sí quisieran otros juegos encuadrados en el terror

» mejor acabado de lo que muchos esperaban y al que sólo se le puede reprochar las mismas limitaciones que a la versión original. Id Software y Vicarious Visions se han mantenido fieles al modelo tradicional de la serie. Extraordinariamente fieles. Hasta el punto de que parecen haberse olvidado de que hayan transcurrido más de diez años desde *Doom* y que el concepto de los shooters en primera persona ha crecido desde entonces.

Doom 3 arranca con brío y energía. Las primeras horas de juego atrapan al jugador por completo. Hay una palpitante sensación de tensión y peligro al acecho mientras el jugador se pasea por los tétricos escenarios de la base marciana en la que comienza la historia y en la que se abren las puertas del Infierno. Una atmósfera intensa que está más relacionada con el tono de un survival horror que el de un shooter en primera persona. Algo que, desde luego, no ha mostrado ningún otro título del género como *Doom 3*. En este sentido, el juego de id y Vicarious Visions es un paso más allá de lo visto hasta ahora. Y lo da apoyándose en una tecnología tan impresionante como versátil.

Doom 3, en su versión para PC, es el juego con el que se mide el rendimiento de las últimas tarjetas gráficas y también la tecnología que va a dominar los juegos de acción durante los próximos años, al igual que hizo *Quake III* en la última generación de sistemas. John Carmack ha programado un engine que permite una asombrosa iluminación en tiempo real, sombreados por pixeles, normal mapping, texturas animadas y una física realista entre otras notables características. Ninguna de ellas es radicalmente nueva, pero raramente una tecnología combina todos estos elementos de una forma tan natural y produce unos resultados tan consistentes.

¿Pero qué importancia tiene esto a la hora de jugar? Calidad y realismo. Explorar la base marciana de UAC es como pasearse por una película renderizada de hace pocos años. Los túneles de mantenimiento, las estaciones médicas o las estaciones de control están saturadas de detalles. Sin duda, *The Chronicles of Riddick* tiene un aspecto asombroso, pero *Doom 3* consigue llegar algo más lejos. Incluso las texturas de los muros están renderizadas en 3D, de forma que proyectan sombras individuales en tiempo real. El resultado es increíble. Al menos, durante un rato. Con varias decenas de monstruos fulminados y un tercio »

Información Adicional



ASALTA Y ROBA
En el modo multijugador, uno puede robar el arma de un enemigo golpeándolo. Un buen truco es utilizar la invisibilidad para coger por sorpresa al contrario y levantarle el lanzacohetes delante de sus narices.

¡SORPRESA!
Como en *Doom*, es posible pillar a monstruos y enemigos tras las puertas cerradas. Otra forma de coger por sorpresa a zombies e Imps es disparando a los barriles explosivos presentes en los escenarios.

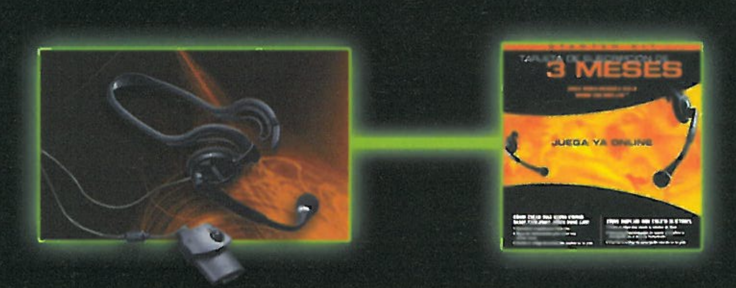
COLORES
Hay seis colores disponible en el juego para aplicar sobre el traje de los marines en el modo multijugador: rojo, azul, verde, amarillo, rosa y gris.



¡JUEGA ON LINE!

Descubre 

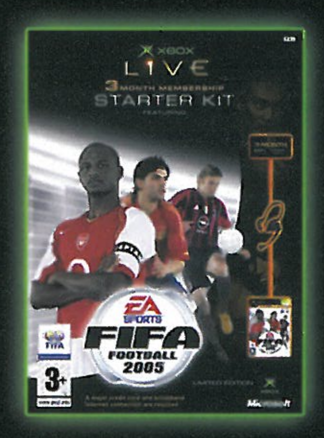
Ahora puedes jugar Online con dos de los juegos más deseados de Xbox®.



El Starter Kit incluye:
3 meses de suscripción a Xbox® Live™
+ Xbox® Live™ Comunicator.



69,99 €
P.V.P. Recomendado



69,99 €
P.V.P. Recomendado

Activa tu cuenta Live con la Cybertarjeta.

Busca en las cajas de los juegos y de la consola, así como de los Starter Kits, las instrucciones para dar de alta la Cybertarjeta. Te permitirá activar tu cuenta Xbox® Live™ de forma rápida y segura. También puedes hacerlo a través de www.xbox.com/live/lacaixa
Descubre Xbox® Live™ y juega con tu Xbox® en el mejor servicio de juego online actual.





it's good to play together

xbox.com/es



INCLUYE FUNCIONES ONLINE

COMPARANDO CON EL PASADO

Es evidente que *Doom 3* no es un juego tan rompedor como pudieron serlo sus predecesores en el momento de su publicación. Pero hoy, también, la competencia a la que se enfrenta es mucho más dura que en la primera mitad de los años 90. Quien se compre la edición especial de *Doom 3* encontrará incluidos los dos primeros capítulos de la serie. La novedad es que ahora ambos títulos soportan Deatmatch y Cooperativo para hasta cuatro jugadores a pantalla partida, pero sin admitir el juego *on line* o la interconexión entre sistemas.

CAMPAÑA



ULTIMATE DOOM: 32 niveles que cuesta una eternidad completar. Los zombies de hoy en día no tienen el mismo aguante que sus pixelados abuelos.



DOOM 3: *Doom 3*, en modo Campaña, tiene más niveles pero no lleva tanto tiempo terminarlos. Eso sí, el nivel de dificultad Pesadilla es tan duro como podía esperarse.

COOPERATIVO



ULTIMATE DOOM: La forma más divertida de jugar cualquier título. Una pareja puede acometer cualquiera de los treinta y dos niveles del juego. Cientos de monstruos esperan.



DOOM 3: No hay tantos enemigos para destrozar, pero los que están lucen mucho más terroríficos. Comparativamente resulta más corto, con sólo dieciséis misiones.

DEATHMATCH



ULTIMATE DOOM: Cada uno de los 32 niveles puede jugarse en Deathmatch. Hay una recompensa muy satisfactoria en el hecho de eliminar a tus compañeros con la BFG.



DOOM 3: Sólo cinco niveles para jugar. Al contrario que en *Ultimate Doom*, que han sido diseñados para este modo de juego. Lástima que tampoco esté disponible la BFG.

Información Adicional

TRUCOS Y TRAMPAS
Nuestro nivel favorito del modo Deathmatch se llama Frag Chamber. Tiene un planteamiento bastante sencillo -introducirse en la sala central para hacerse con el Orbe de Invisibilidad- aunque puede resultar más peligroso de lo previsto. Si alguien activa el panel de control, todos quedarán reducidos a pedazos.



↑ **Los Imp pueden soportar un duro castigo antes de disolverse en cenizas.**

» del modo Campaña completado, es inevitable preguntarse si id no está abusando del mismo tipo de escenarios. El aspecto es magnífico, pero el juego comienza a resbalar por la pendiente de la previsibilidad y el entusiasmo inicial a mitigarse. Lo que hace todavía más deseable la esperada visita al Infierno que realiza el protagonista y que llega con la aventura bastante avanzada. Una vez más, el diseño artístico y el detallismo es sorprendente. Pero tras sólo tres niveles en las profundidades del Infierno, el protagonista



↑ **No conviene ensimismarse con la decoración.**

es empaquetado de regreso a Marte para otras dos horas de tiroteos en corredores.

El Infierno y sus criaturas han sido reimaginadas en relación a lo visto en las anteriores entregas; así que se mantienen reconocibles, a la vez que resultan más inquietantes que nunca. Criaturas de sobre conocidas como los Imps o Hell Knights no sólo tienen un aspecto terrorífico, sino que además se mueven y suenan tan impresionantemente como es de esperar en un título como este. De hecho, los efectos de sonido son otro de los recursos con los que *Doom 3* mantiene en tensión constante al jugador y en ocasiones la única pista sobre lo que espera al jugador en la oscuridad.

Doom 3 construye y mantiene la tensión con una facilidad que para sí quisieran otros juegos directamente encuadrados en el terror. Los combates, en consecuencia, suelen ser intensos y rápidos. Y también, un tanto limitados. Es innegable la diversión que conlleva destrozar un zombie con la esco-

DE AQUÍ VIENE TODO

El Deathmatch o combate a muerte multijugador tiene sus orígenes en el primer *Doom*. Id alumbró un montón de cosas con él y entre ellas estaba un código de red que, por primera vez, permitía enfrentarse a varios jugadores a través de la Red en un juego de estas características. Teniendo en cuenta los antecedentes, no deja de ser decepcionante el que sólo se haya incluido la cantidad de cinco mapas para el multijugador -no hablamos del cooperativo, claro-. Son mapas oscuros, cómo no, y pequeños, aunque recreados con el mismo esplendor gráfico visto en el modo Campaña. De hecho, es la cantidad de información que han de intercambiar los sistemas durante una partida *on line* la responsable del bajo número de participantes. tan sólo 4.
Los cuatro modos de juego incluidos son variantes del Deathmatch -Team Deathmatch, Last Man y Tourney- y va a resultar una experiencia muy distinta para los acostumbrados a las partidas de *Halo 2*. Diferente, más básico... y demasiado breve.



Cuatro jugadores no son demasiados, pero los escenarios han sido diseñados pensando en eso.



Esperando la aparición del *power up* Furia para poner fin a la partida. ¡Un solo ataque elimina a todos los enemigos!



Puedes robar un arma como esta motosierra si golpeas al portador.



Semejante bicho es un Hell Knight. La linterna va a servir de muy poco.

Irónicamente, a base de ser fiel a su pasado id ha terminado por quedarse un poco anclado en él

peta o aplastar a un Hell Knight con la BFG. Pero la mecánica de moverse de lado a lado para esquivar el fuego, disparar y repetir otra vez es demasiado reducida para tantos niveles. Con la excepción de los Revenants y sus cohetes guiados, la mayoría de los enemigos disparan bolas de fuego que viajan en línea recta y son relativamente fáciles de esquivar. Excepto cuando el jugador es cogido por sorpresa -lo que, por otro lado, sucede bastante a menudo- es normalmente posible detener a un enemigo antes de que esté demasiado cerca.

El sabor tan tradicional del combate también se debe a las armas. No hay nada particularmente ingenioso, sino el habitual e incoherente arsenal de este tipo de juegos. Con escopeta, ametralladora, lanzacohetes, etc. Hay una ligera ayuda automática al apuntar que puede desactivarse y una cruceta que cambia de color al pasar sobre un enemigo. Esto resulta extremadamente útil dada la abundante oscuridad que hay en *Doom 3*. En muchas ocasiones, no hay otra opción que empuñar la linterna. Por alguna razón, el protagonista no es capaz de combinar su uso con el de un arma, así que con la linterna en la mano el protagonista se encuentra desarmado. El cambio es rápido y se produce al toque de un solo botón. Aunque ilógico, es otro de los factores que ayudan a construir la tensión. Los monstruos de *Doom 3* terminan disolviéndose en cenizas tras caer abatidos, de forma similar a como les sucedía a los vampiros de la película *Blade*. Pero antes de eso, el jugador tiene ocasión de contemplar como funciona la física de los cuerpos en *Doom 3*, mucho mejor que en cualquier otro shooter que hayamos visto hasta ahora. A lo largo de las cuarenta misiones de la campaña principal, el jugador tendrá ocasión de barrer, literalmente, cientos de monstruos. Hemos completado el juego en unas 12 horas en dificultad media. Aunque en Veterano probablemente lleve bastante más. O en Pesadilla si se consigue desbloquearlo.

Un elemento del juego encaminado -infructuosamente- a dotar de mayor entidad la historia y la atmósfera son los PDA. Hay decenas de ellos diseminados por los niveles y todos contienen mensajes y notas de sus antiguos propietarios, tanto orales como escritas. En ellas se aporta información sobre el contexto de la aventura y los extraños sucesos que están acaeciendo en Marte. Nada verdaderamente relevante, excepto por los códigos y pases de seguridad que contienen algunos de ellos y permiten acceder a los contenedores de armas y franquear determinadas puertas. Sí, *Doom 3* recupera algo tan obsoleto en el género -y con buenas razones- como es la vieja mecánica de "busca la llave A para abrir la puerta B". Aún así, ese es el mejor contexto narrativo que es capaz de proporcionar este juego. Por supuesto, también hay escenas de diálogo y secuencias narrativas, pero en la mayoría de los casos no tiene mayor relevancia que presentar de forma espectacular a nuevos enemigos. Eso sí, dichas secuencias, realizadas con el motor del juego, son tan impresionantes como cabría esperar y demuestran nuevamente hasta dónde llega la capacidad de Xbox. Vicarious Visions ha conseguido exprimir sus posibilidades más que ningún otro desarrollador y, desde luego, es la mejor conversión entre sistemas que hemos visto.

De hecho, ésta debe ser la primera vez que puede decirse que una conversión para consola es mejor que el original para PC. No hablamos del aspecto gráfico, sino del modo de juego cooperativo exclusivo para Xbox, disponible a través de »

Información Adicional



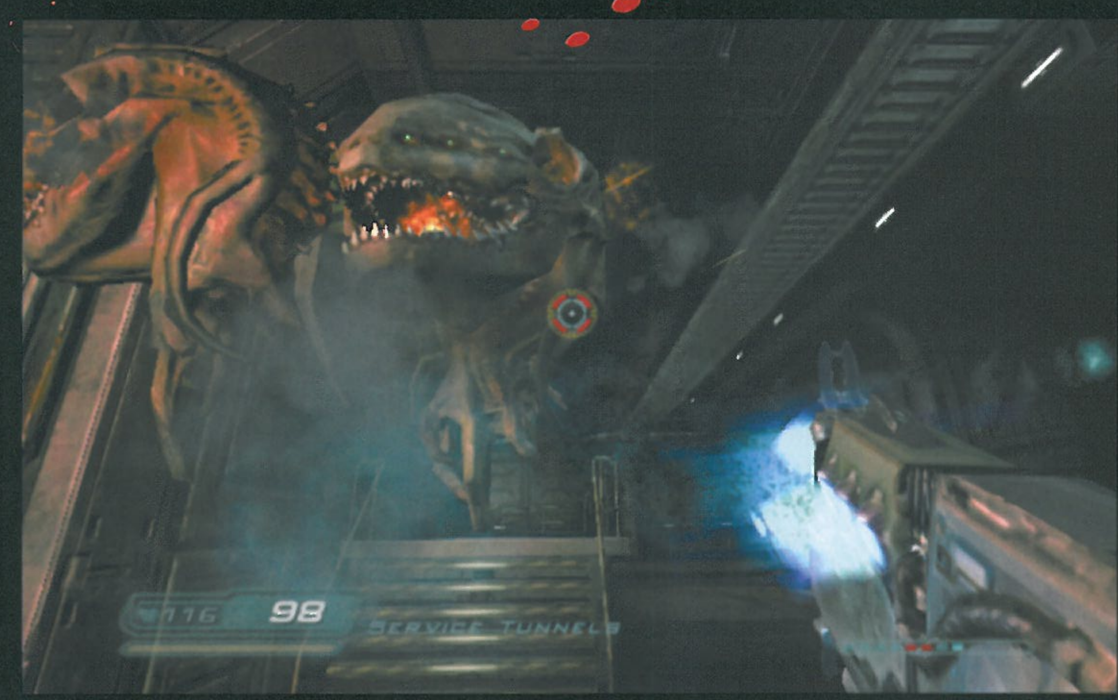
ESFERA DE ALMAS
Tres de los antiguos *power ups* que estaban disponibles en las antiguas entregas están ahora de regreso: Furia, Esfera de Almas e Invisibilidad. El que no ha sido recuperado es Inmortalidad.

MONSTRUOS LEALES
No importa cuánto lo intentamos, pero no pudimos provocar una pelea entre monstruos. En el clásico *Doom*, cuando un demonio quedaba atrapado en un cruce de disparos podía volverse contra sus aliados.

ENTREVISTAS
La Edición Especial de *Doom 3* contiene diversas entrevistas con miembros del equipo de id software. De compra obligada para *fans* y curiosos por conocer los entresijos de esta clase de proyectos.


↑ El universo *Doom* al completo en Xbox.


↑ Un Mancubus en... no diremos la sorpresa.



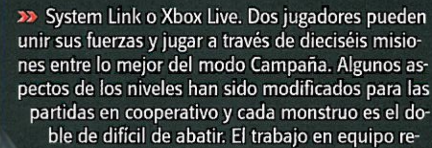
↑ El nuevo aspecto del Cacodemon. Abundan las revisiones de monstruos clásicos de la serie.


↑ *Doom:* violencia, sangre y terror.


↑ Tiene problemas con un Hell Knight.



↑ Los zombies son la presa ideal para la motosierra; con ella podrás cazarlos más fácilmente.

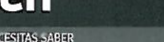


» System Link o Xbox Live. Dos jugadores pueden unir sus fuerzas y jugar a través de dieciséis misiones entre lo mejor del modo Campaña. Algunos aspectos de los niveles han sido modificados para las partidas en cooperativo y cada monstruo es el doble de difícil de abatir. El trabajo en equipo resulta esencial y no es raro acabar espalda con espalda con el otro jugador, disparando a la oscuridad mientras los monstruos vienes de todas partes. Los niveles más oscuros son los que mejor funcionan en esta modalidad y la táctica evidente consiste en que un jugador se encargue de la linterna mientras el otro se ocupa de hacer fuego contra lo que pueda alumbrar.

Los *packs* de munición se han multiplicado también para que cada jugador tenga lo que le corresponde. Siempre hay una cantidad destinada a cada uno de ellos y ninguno puede hacerse con la de su compañero. A pesar de que tres o cuatro horas son suficientes para terminar los niveles disponibles, éste modo cooperativo es la mejor forma de jugar a *Doom 3*. Hay una opción para elegir entre los niveles disponibles y comenzar a jugar por cualquiera de ellos, algo que se agradece especialmente en Xbox Live. También hay varios modos de juego Deathmatch a través de Xbox Live -véase recuadro *Comparando con el pasado-* , pero a pesar de que son divertidos no cuentan con el desarrollo suficiente como para eclipsar a los otros modos de juego.

Es indiscutible que *Doom 3* permanece fiel a las raíces que hicieron de la serie la leyenda que es hoy en día: la tecnología más avanzada del momento, apetecibles opciones multijugador, monstruos espeluznantes y una gran historia -bueno, esto último es un sarcasmo-. Irónicamente, a base de ser fiel a su pasado id ha terminado por quedarse anclado en él. No desde un punto de vista tecnológico, sino en cuanto al diseño del juego y su narrativa. Ambos son dos factores importantes que aún así, no deslucen llegan a deslucir sus virtudes. Pocos juegos alcanzan la intensidad que *Doom 3* ofrece en numerosos momentos. Es tan brillante técnicamente como terrorífico. Y consigue situar a los shooters en primera persona y los survival horror en nuevas cotas de realismo.

Resumen



DOOM 3 TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Los gráficos suponen un nuevo hito para Xbox. Estamos asombrados ante la conversión que ha realizado Vicarious Visions.
2. Tenso y atmosférico desde el principio hasta el final. Excepcional uso de sonido para desasosegar al jugador.
3. El cooperativo se convierte en el modo de juego definitivo para *Doom 3*. Un excelente añadido que supera al modo Campaña.
4. El Deathmatch se queda en poco más que un apunte. Con sólo cinco mapas, sabe a muy poco.
5. El brillante acabado técnico no puede disimular una jugabilidad extremadamente básica y reiterativa.

Veredicto

Quizás no sea un shooter tan definitivo como nos hubiera gustado, pero sí es la mejor conversión que podíamos imaginar.

8,9//10

MAYDAY. MAYDAY. MUERTE...



INCLUYE EL SINGLE DE
Marilyn Manson
"Use Your Fist and Not Your Mouth"

EN MEDIO DE UNA TERRIBLE TORMENTA, RECIBES LLAMADAS DE AUXILIO DESDE UN MISTERIOSO BALLENERO RUSO. EN LA PIEL DEL VETERANO GUARDACOSTAS, TOM HANSEN, DECIDES SUBIRTE A INVESTIGAR Y DESCUBRES IMPENSABLES HORRORES ESCONDIDOS BAJO LA CUBIERTA LLENA DE SANGRE.



EFECTOS CLIMÁTICOS DINÁMICOS



ARMAS LETALES



¡ATAQUES DEFINITIVOS!

XBOX
COLD FEAR
18+
www.pegi.info
UBISOFT
DARKWORKS

WWW.UBISOFT.ES
WWW.COLDFEARGAME.COM





DARKWORKS



PlayStation 2



Project Zero 2: Crimson Butterfly 'Director's Cut'

Qué bien, qué bien, qué bien. Otro juego de terror





Esta secuela sucede 30 años antes de los acontecimientos del primer juego. Lo cierto es que poco importa y, excepto algún par de guiños curiosos, cualquiera que se ponga con este juego podrá disfrutarlo aunque no disponga del otro. La palabra clave para definir la historia sería «escalofriante». No solo por el feo asunto de un ritual sangriento en un pueblo fantasma con unas gemelas de por medio, sino por el *tempo* con el que descubriremos poco a poco el grueso de la historia y lo sucedido a sus protagonistas. Una vez más tendremos que ir desengranando los hechos poco a poco y no podremos ver el todo hasta el final de la aventura. Si llegamos.

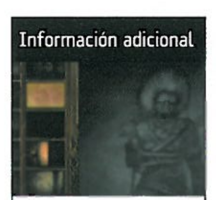
Controlaremos a Mio, mientras Mayu nos acompaña incansablemente. En ocasiones nos quedaremos a solas porque Mayu es especialmente sensible a los entes y tiende a seguirlos medio hipnotizada, y en otras ocasiones controlaremos directamente a ésta, aunque esto último no ocurre a menudo. La Cámara Oscura reaparece, y con ella podremos capturar los espíritus malignos que nos ataquen haciéndoles fotos, y revelar pistas o secretos. También tendremos un objeto nuevo. Una radio con la que podremos escuchar psicofonías que asustarán al más valiente. No te la debes perder si quieres vivir la experiencia al máximo.

Como juego de terror, *Project Zero 2* funciona de forma excelente. Todo lo que se ve en pantalla pone los pelos de punta. Cuando jugamos a este título se crea un halo de terror a nuestro alrededor que nos engulle, y todo gracias a mil detalles como las voces de ultratumba que oiremos mientras recorremos los pasillos cochambrosos de alguna casucha, o cuando veamos las asustadas caras de las gemelas mientras Mayu recita alguna frase estremecedora. Los fantasmas salen de improvisto y siempre con un ruido impactante que te hace saltar de la silla con escalofríos recorriéndote la espalda. No hay duda de que es de los juegos más terroríficos de todos los tiempos.

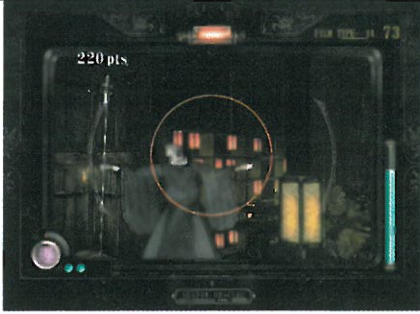
Las novedades en esta versión comienzan con un fantástico modo en primera persona. Funciona más o menos igual que un FPS y tiene un punto de vista bastante angular con el que se consigue mucho campo de visión. En este modo el juego cambia casi totalmente, metiéndonos más en la acción. Lástima que algunos sustos estén programados para verlos en tercera persona y en primera podemos llegar a perdérnoslos. Por otro lado, una vez terminado el juego desbloquearemos el modo Survival y, si seguimos, también algunos vestidos nuevos. Otro cantar es el motor gráfico que ha sido pulido y mejorado, con más resolución y nuevos efectos de luz en tiempo real. Por desgracia, algunas texturas no están a la altura, aunque éste es un detalle sin mucha importancia.

Project Zero 2 es un gran juego de terror, solo le baja un poco la nota final el apartado gráfico que, aunque mejorado, sigue sin tener ese puntito de excelencia, y un control ligeramente mejorable.

Información adicional



DIRECTOR'S CUT
Jugar a *Project Zero 2* es como meterse en alguna película estilo *The Ring* o *La Maldición*. El juego está impregnado por completo de ese estilo tan característico que vemos en las películas de miedo japonesas. Fantasmas, sangre, ruidos extraños y varios tipos de filtros de color que simulan grabaciones antiguas es lo que aquí llegareis a ver y oír, chicos.



↑ ¿Es este el sacerdote de Poltergeist?



↑ ¡Ups! Los ***flashbacks*** son muy terroríficos.



↑ La relación entre las gemelas es importante.

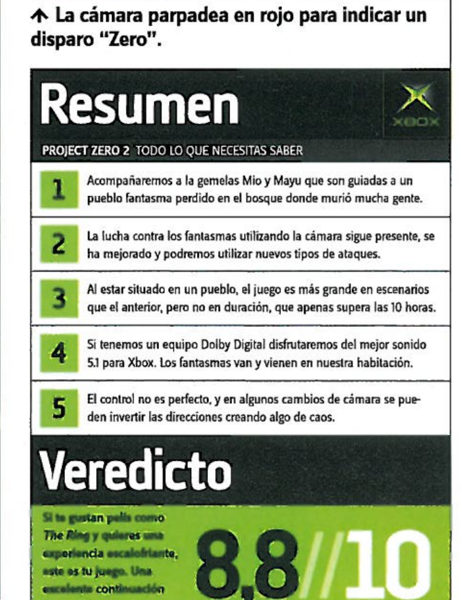




↑ La cámara parpadea en rojo para indicar un disparo "Zero".



↑ «Disculpe, Señor Fantasma Chillón. ¿Podría estarse quieto mientras le hago una foto? Eso es... ¡y sonría!»



Resumen

PROJECT ZERO 2 TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Acompañaremos a la gemelas Mio y Mayu que son guiadas a un pueblo fantasma perdido en el bosque donde murió mucha gente.
2. La lucha contra los fantasmas utilizando la cámara sigue presente, se ha mejorado y podremos utilizar nuevos tipos de ataques.
3. Al estar situado en un pueblo, el juego es más grande en escenarios que el anterior, pero no en duración, que apenas supera las 10 horas.
4. Si tenemos un equipo Dolby Digital disfrutaremos del mejor sonido 5.1 para Xbox. Los fantasmas van y vienen en nuestra habitación.
5. El control no es perfecto, y en algunos cambios de cámara se pueden invertir las direcciones creando algo de caos.

Veredicto

Si te gustan pelis como *The Ring* y quieres una experiencia escalofriante, este es tu juego. Una excelente continuación de su antecesor.

8,8//10





Enfréntate a tus amigos en casa o lucha duro online.





100% GAMES

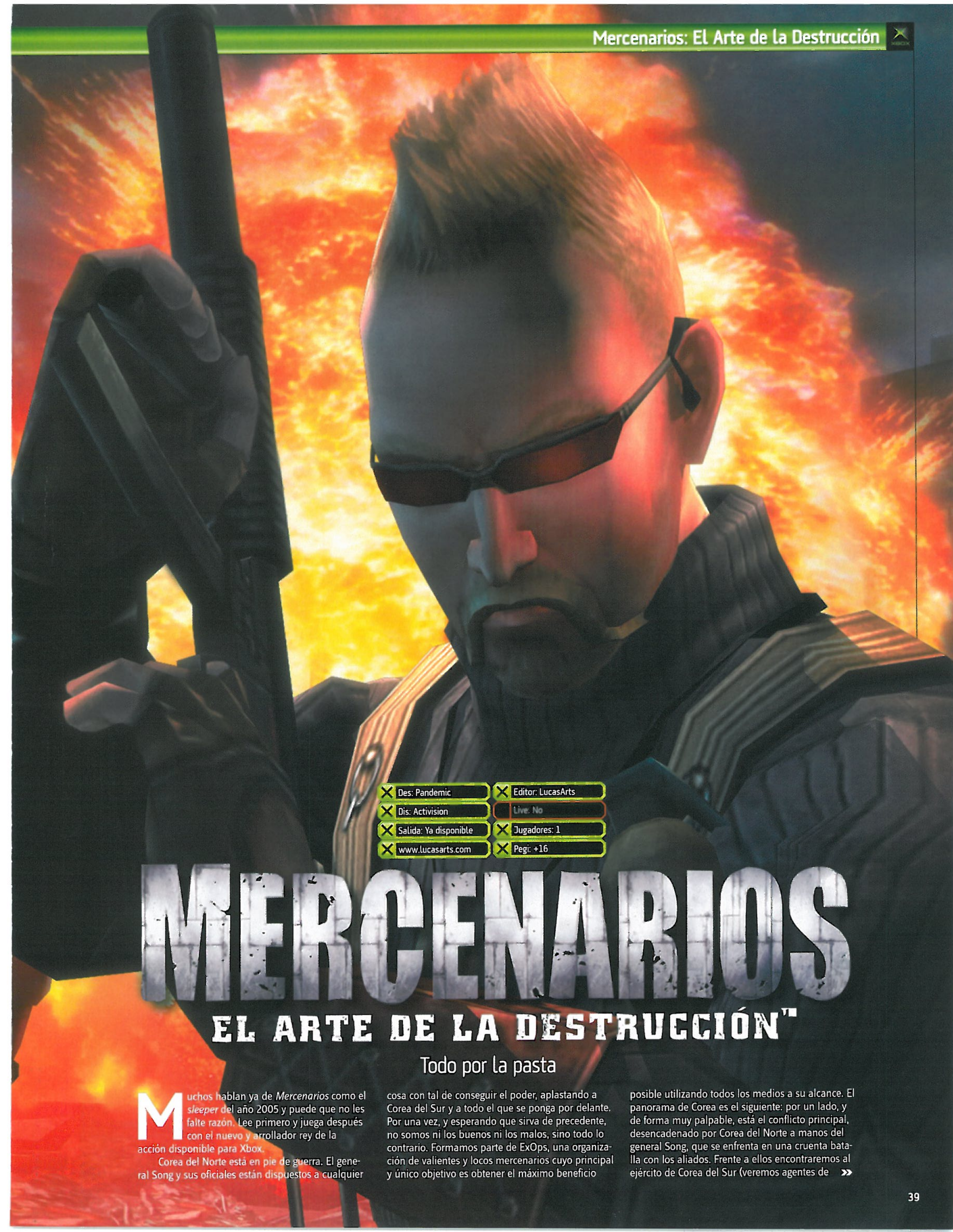


www.doaultimate.com



It's good to play together


Revista Oficial XBOX
ÉLITE



MERCENARIOS
EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN™

Todo por la pasta

Muchos hablan ya de *Mercenarios* como el *sleeper* del año 2005 y puede que no les falte razón. Lee primero y juega después con el nuevo y arrollador rey de la acción disponible para Xbox.

Corea del Norte está en pie de guerra. El general Song y sus oficiales están dispuestos a cualquier cosa con tal de conseguir el poder, aplastando a Corea del Sur y a todo el que se ponga por delante. Por una vez, y esperando que sirva de precedente, no somos ni los buenos ni los malos, sino todo lo contrario. Formamos parte de ExOps, una organización de valientes y locos mercenarios cuyo principal y único objetivo es obtener el máximo beneficio posible utilizando todos los medios a su alcance. El panorama de Corea es el siguiente: por un lado, y de forma muy palpable, está el conflicto principal, desencadenado por Corea del Norte a manos del general Song, que se enfrenta en una cruenta batalla con los aliados. Frente a ellos encontraremos al ejército de Corea del Sur (veremos agentes de »

» la CIA de por medio) y a los aliados, una especie de coalición de Naciones Unidas. Sin embargo, también hay otras facciones que, sin estar directamente implicadas en la guerra, tratan de obtener los máximos beneficios posibles, como la Mafia rusa -cuyo mercado negro será realmente útil-, compuesta por gente sin escrúpulos dispuesta a proporcionarnos casi cualquier cosa mientras tengamos dinero para pagarlo. El vasto ejercito Chino, liderado por el ambicioso coronel Peng, nos ofrecerá toda su potencia de fuego además de valiosa información si demostramos ser de utilidad para sus fines.

¿Qué es *Mercenarios* y cómo se juega? Bajo la perspectiva de un arcade en tercera persona, este juego esconde uno de los shooters más brutales, libres y divertidos que hemos podido disfrutar últimamente. El control y manejo de nuestro personaje es simple y sencillo, lo que le da un aire a lo *Freedom Fighters*, eso sí, multiplicando por mil las opciones de juego y, sobre todo, la posibilidad de hacer el cafre por todo el escenario. Tras escoger a nuestro personaje entre tres mercenarios posibles (ojo con los personajes ocultos, recordad que es un juego publicado por LucasArts) comenzaremos el juego siendo insertados en medio de la zona de guerra. Aquí será cuando empecemos a observar y a disfrutar con uno de los pilares que hacen de *Mercenarios* un gran juego, su gran ambientación, que consigue en todo momento que el jugador se sienta como si estuviera en medio de una zona devastada por los continuos combates, con artillería resonando en la distancia o restos humeantes de vehículos blindados destrozados junto a la carretera. Imitando a la realidad y copiando la manera en que los americanos identificaron a sus enemigos más importantes al invadir Irak, dispondremos de una baraja con cincuenta y dos peces gordos del bando enemigo. Capturar estos objetivos será una de nuestras tareas principales, pero como pronto comprobaremos, acceder a la mayoría de ellos no será una tarea fácil o, por decirlo de alguna manera, "barata". Al ser una cantidad de objetivos muy grande, se dividirán a su vez en varias bajaras de objetivos, con un cabecilla en cada una de ellas.

¿Es *Mercenarios* el nuevo *GTA* de los juegos bélicos? ¿Es tanta y tan completa su tan cacareada libertad de acción para el jugador? Sin duda es la referencia que más se le aproxima, ya que tomando de *GTA* su tremenda libertad, nosotros somos quien decidimos cuándo, cómo y para quién trabajamos o hacemos una misión. Lo mismo pasa con los vehículos, y lo fácil que resulta acceder a la mayoría de ellos echando a patadas a sus legítimos dueños. Estos apartados y, sobre todo, la posibilidad de ir a cualquier parte del mapeado, son las uniones más palpables entre dos juegos que, sin embargo, comparten algo más importante: jugabilidad en cantidades industriales.



Cuidado con las explosiones, un vehículo te puede matar.

La física de las explosiones está muy conseguida con el motor Havok



Captura un enemigo y sácalo de la zona en helicóptero.

Información Adicional

RECOMPENSAS
Recuerda disparar y destruir todos los monumentos y estatuas que vayas encontrando, son símbolos enemigos que nos harán ganar mucho dinero si acabamos con todos.

ALTOS VUELOS
Ten cuidado cuando te muevas usando un helicóptero, los enemigos no dudarán en atacarte desde cualquier ángulo. Incluso se esconderán entre las nubes para dispararte.

MAR ADENTRO
Mantente alejado del agua, ni tu personaje puede nadar ni los tanques flotan, así que procura salir del vehículo si vas de cabeza al líquido elemento.

Ya metidos en faena disfrutaremos con las amplias posibilidades de ataque y defensa frente al enemigo, cuidándose al máximo todos los detalles. Entre ellos está la posibilidad de disparar a los pilotos de los helicópteros usando un rifle de francotirador para derribarlos, disparándoles en la cabeza en lugar de destrozar el helicóptero. No obstante, también podemos hacer uso del lanzacohetes, pero si no estamos realmente cerca observaremos cómo los pilotos muestran sus reflejos e inteligencia realizando excelentes maniobras evasivas (muy similares a las vistas en la película *Black Hawk Derribado* de Ridley Scott), al igual que los conductores de jeeps y otros vehículos blindados, todos tratarán de ponerse a salvo moviéndose bruscamente.

El previsible gran éxito que tendrá el juego entre los amantes de la acción se debe principalmente al fantástico diseño de la misma. Las posibilidades son tan amplias que posibilitan a cada jugador el realizar la misma misión de varias formas totalmente diferentes. Pongamos como ejemplo la destrucción de un silo de misiles Norcoreano para el que nos han contratado los aliados. Partiendo de la base nos montamos en cualquier vehículo (si pitamos junto a unos soldados aliados estos subirán y usarán las armas del vehículo para defendernos) y nos dirigimos a territorio enemigo mientras intentamos sortear barricadas y vehículos ligeros que comienzan a dispararnos cuando nos ven. Con el jeep medio destrozado es hora de buscar un nuevo transporte, ¿qué tal un tanque enemigo? Intentando evitar el fuego enemigo disparamos con precisión al soldado que controla la ametralladora, y una vez muerto nos acercamos rodeándolo »

¿TIENES PERMISO PARA CONDUCIR ESTO? Nada mejor que un vehículo blindado para divertirse.



Carro lanzacohetes
Extraordinariamente fuerte, armado con misiles guiados que puedes controlar una vez disparados lo cual, unido a su alcance, lo convierten en una buena opción.



Helicóptero
La munición vuela aún más rápido que la máquina y su blindaje es bastante débil, pero lo compensa con la gran manejabilidad que demuestra.



Tanque antiaéreo
Gracias a su doble cañón la cadencia de tiro es impresionante, si bien es cierto que, para objetivos en tierra, no es tan eficaz como sus hermanos mayores.



Tanque
La desventaja que supone tener una baja cadencia de disparo es compensada sobradamente por su poder de destrucción. Un blindado espectacular.


Descárgate cualquiera de estos juegos ahora y gana una fantástica máquina recreativa
SPY HUNTER
520
JEWELRY
TAXI
Exclusivo
SPY HUNTER
MARBLE MADNESS
DEFENDER
SIEMENS
¿Cansado de llevarte tus juegos favoritos a cuestas? ... Pásate al móvil
Juega cuando y donde quieras con estos tres juegos clásicos
Ahora disponibles para tu teléfono móvil
THQ WIRELESS
Defender® Marble Madness® Spy Hunter®
Descárgate en exclusiva los juegos Spy Hunter y Marble Madness en MoviStar emoción y disfruta de muchos más títulos
Sólo tienes que entrar en: Movistar emoción > Videojuegos > Arcade



"DEMOLITION MAN" Arrasando la ciudad.



1 La manera más rápida de localizar un objetivo es el helicóptero, rápido y fácil de controlar.



2 Aterriza y limpia la zona de enemigos, cuando no quede nadie acércate y busca las bombas de C4 en tu inventario.



3 Acércate lo suficiente y planta una buena carga explosiva, la reacción del enemigo no se hará esperar.



4 Vuelve al helicóptero y vuela hasta un edificio cercano con, las C4 son divertidas solo si estás lejos de ellas.



5 Ya con alguna distancia de por medio, accionaremos el detonador para volarlo todo por los aires.



6 Vuelve al helicóptero y contempla la escena de la destrucción que has provocado.



↑ Destruir este avión enfadará enormemente a los chinos, pero no podemos resistirlo.



↑ Un disparo certero de francotirador.



↑ Destruye los postes de alarma.

↑ Mui, silenciosa y letal, un buen agente del M.I.6.

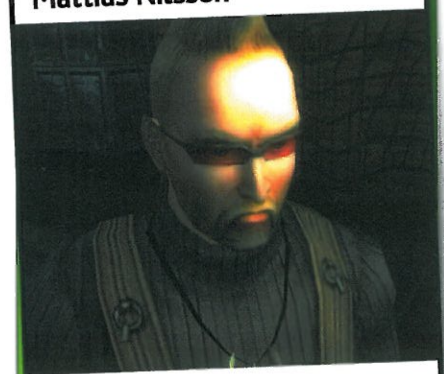
» hasta que, pulsando el botón Y, lanzamos una granada en su interior, lo que nos permite capturarlo en un abrir y cerrar de ojos. Acto seguido vemos cómo se acercan dos helicópteros a las doce a los que derribamos con un par de cañonazos, tras lo que nos dirigimos a un helipuerto cercano para robar un helicóptero con el que, finalmente, destrozamos los silos de misiles. Esta misma situación podríamos haberla resuelto de otras maneras, comprando ataques de artillería a los rusos, chinos, etc., incluso acercándonos directamente al objetivo y colocando una serie de cargas C4 hasta que todo salga volando por los aires. Todas las posibilidades están ahí para disfrute del jugador.

Llegado este punto, muchos de vosotros pensaréis que robando un blindado resistente y armado hasta los dientes será posible destruir medio país en cuestión de un rato. Sin embargo, pilotar uno de estos vehículos no garantiza la supervivencia en ningún caso. Los vehículos de cualquier bando están plenamente identificados con las insignias de cada ejército, por lo que al entrar en territorio de otra facción sus soldados comenzarán a dispararnos con todo lo que tengan. Y lo que tienen no son sólo ametralladoras, son granadas, lanzacohetes Rpg, además de numerosas clases de vehículos blindados que pueden reducir el nuestro a un amasijo de hierros humeantes. En numerosas ocasiones la mejor opción para infiltrarse hasta »

TRES SON MULTITUD

Así son los tres protagonistas del juego:

Mattias Nilsson



Nacionalidad: Sueca
Edad: 21
Años en la compañía: 1
Datos: Un agente sin experiencia, pero sus récords en el entrenamiento y su tremenda fuerza física lo convierten en una gran promesa. Su entereza mental lo convierte en un gran agente para el conflicto en Corea del Norte.

Chris Jacobs



Nacionalidad: Americana
Edad: 35
Años en la compañía: 7
Datos: Hijo de un intérprete coreano, Jacobs sirvió varios años en la marina americana. Su fuerte entrenamiento y su habilidad para evitar problemas lo convierten en un candidato perfecto para una misión donde tenga que jugarse el pellejo.

Jennifer Mui



Nacionalidad: Inglesa
Edad: 33
Años en la compañía: 7
Datos: Mui aprovecha su entrenamiento en el servicio secreto británico (MI6) para infiltrarse sin ser vista en territorio hostil. Combina con sus avanzadas habilidades de combate y su gran experiencia en el uso de armas.



Aprovecha las armas pesadas en tu beneficio, son realmente útiles.

A pesar de la duración del juego, las misiones que realizaremos no resultan repetitivas

» el corazón del enemigo suele ser usando vehículos civiles, ya sea turismos, autobuses, etc., teniendo mucho cuidado al bajar, ya que los soldados nos reconocerán inmediatamente.

Cada facción tiene sus propios intereses sobre el terreno, y puede que la mafia rusa o el ejercito chino te encarguen alguna misión que dañe los intereses de otros bandos en su beneficio, por lo que deberás ir midiendo con cuidado de no crearte demasiados enemigos, perdiendo con ello sus refuerzos y la posibilidad de obtener información sobre los enemigos de la baraja. Para evitar malentendidos y llevar controlado el tema de las amistades peligrosas, veremos unas barras indicadoras sobre lo bien que nos llevamos con la mafia, los chinos, aliados, surcoreanos, etc., que bajan si matamos a soldados de su ejército, instalaciones, etc. Si, aún así, atacamos machaconamente a una de las facciones y su amistad baja hasta considerarnos enemigos, habrá que intentar hacerles la pelota. Además de terminar con objetivos enemigos como vehículos o bases norcoreanas, siempre podemos acercarnos hasta la entrada de su base (intentando no acabar como un colador, ya que todos sus soldados nos dispararán nada más vernos) y aflojar una buena cantidad de pasta para que volvamos a ser amigos, algo que encaja perfectamente con la filosofía del juego: todo por la pasta.

El mapeado de Corea sobre el que nos moveremos es realmente amplio, por lo que se hace imprescindible el uso de vehículos con los que recorrer grandes distancias; estos los podremos robar e incluso comprar con los beneficios obtenidos. A cambio de nuestros servicios obtendremos una jugosa recompensa en metálico, pero lo más importante serán las pistas sobre el paradero aproximado de los componentes de la baraja, ubicación que nosotros deberemos comprobar sobre el terreno. Puede que algunos estéis decepcionados porque no hay bicicletas (hay que ver el juego que dan en *San Andreas*) pero a buen seguro que disfrutaréis pilotando con la variedad de vehículos disponibles: jeeps, transportes apc, blindados antiaéreos, camionetas, helicópteros de ataque y de transporte, autobuses, turismos, tanques, etc., además de otros muchos que nos dejamos en el tintero, pero por resumir os diremos que podréis robar prácticamente todo lo que veas moviéndose por la pantalla. El armamento que portaremos tampoco se queda corto: ametralladoras de todo tipo, rifles de francotirador, lanzacohetes, granadas de fragmentación, cegadoras que aturden al enemigo... No creemos que te falten recursos a la hora de atacar los objetivos, pero ya sabes que si necesitas munición o te falta un rifle de francotirador no tienes más que recurrir al mercado negro. »

Roba vehículos usando toda tu fuerza.



Podrás derribar fácilmente a los helicópteros.

Información Adicional

¡ALERTA, MISILES!
Si estás volando y ves unas señal roja parpadeando en el mapa con la frase ""AA lanzado", aterriza como puedas, y esto no es ninguna broma. En menos de cinco segundos tu transporte quedará convertido en chatarra.

GRANADAS CEGADORAS
Si necesitas capturar algún enemigo vivo y cobrar el doble de recompensa, usa la granada cegadora. Con ella tendrás a todo el mundo perdido durante unos momentos, suficientes para capturar uno de los ases.

VIAJE CON NOSOTROS
Podrás robar todo tipo de vehículos en el juego, pero los tanques y helicópteros serán los más útiles. Para robar el tanque tendrás que subir a la parte superior y arrojar una granada por la escotilla. Al contrario que sobre un helicóptero, donde habrá que arrojar al piloto al vacío.

↑ El tanque antiaéreo resulta muy efectivo contra la infantería.

TENGO UNA CARTA PARA TI Los más buscados.

Recuerda comprobar tu PDA en numerosas ocasiones, no solo tendrás acceso actualizado a tus objetivos principales, sino que verás cuáles son los enemigos que aún te quedan por capturar. El as será el personaje más difícil de capturar en cada baraja, así que al ser una especie de jefe, ve preparado con toda la potencia que puedas comprar. En el PDA también se muestran posibles misiones "bonus" y quedaremos advertidos si pasamos cerca de un objetivo importante, como puede ser un enemigo de la baraja.



↑ Realiza un seguimiento y captúralos a todos.

↓ Mattias Nilsson: Tan impredecible como eficaz, lo mejor es no cruzarse en su camino.



↑ Una bala en algún depósito de gasolina puede resultar muy efectiva.

» A pesar de tanta variedad en armas y vehículos, controlarlo todo será realmente sencillo ya que prima la diversión y el desparrame antes que el realismo. La física de las explosiones está muy conseguida, gracias al uso del excelente motor Havok (usado en títulos como *Half-Life 2* o *Max Payne 2*) veremos a soldados volando por los aires, jeeps lanzados a varios metros de altura por el impacto de un misil, etc. Una física realmente conseguida tampoco quiere decir que sea totalmente realista durante el juego; si somos habilidosos e insistentes casi no habrá montaña que se nos resista, subiendo a pie o a bordo de un jeep unos desniveles impresionantes sin esfuerzo, algo nada realista pero perfecto para un juego desmesurado en todos sus apartados como es *Mercenarios*. Una vez arriba obtendremos un buen sitio desde donde usar nuestro rifle de francotirador, lanzacohetes o señalar objetivos con el dispositivo láser. ¿Qué se puede hacer ante la cantidad de armas disponibles? Teniendo en cuenta que, además de granadas, lanzacohetes, tanques, etc., también tenemos los ataques aéreos, de artillería, y, cómo no, todas las armas de posición que encontremos como ametralladoras pesadas y morteros.

Por si aún no ha quedado claro, ya hemos visto que la jugabilidad en *Mercenarios* es a prueba de bombas, pero con tanta acción, explosiones y el enorme mapeado disponible, tanto espectáculo no podría mantenerse sin un motor gráfico consistente. Efectos gráficos como la neblina, el aire azotando las montañas más elevadas, las ondas provocadas por las aspas de un helicóptero o la estela que dejan los lanzacohetes encajan a la perfección en un sólido engranaje gráfico que se mueve de forma suave y constante en todo momento. El buen diseño general unido al excelente trabajo en cuanto a texturas se refiere (teniendo en cuenta todo el mapeado que se presenta ante nosotros sin más carga que la inicial) destacando los vehículos, efectos como el fuego y un acertado uso de la paleta de colores que ayuda a crear ambiente y a dar credibilidad durante la partida.

Resumen




MERCENARIOS: EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN TODO LO QUE NECESITA SABER

1. Aunque parezca imposible, disfrutamos de una completa libertad de acción en medio de una guerra, brutal.
2. Armas y vehículos en cantidades industriales; lee el análisis para hacerte una idea de lo que estamos hablando.
3. El inteligente diseño de las misiones y poder hacerlas de varias formas se presenta como una de las grandes posibilidades de este juego.
4. El motor Havok hace que todo salte por los aires; las escenas puras y duras de la guerra como nunca antes las habías visto.
5. La curva de dificultad está muy bien ajustada, por lo que podremos ir avanzando a la vez que vamos mejorando.

Veredicto

Gracias a este juego disfrutarás de una acción intensa y de una jugabilidad que dará mucho de que hablar. Gracias, Pandemic.

9,0//10

Otogi 2: Immortal Warriors

Se acabó la sorpresa



Por mucho que podamos alabar *Otogi 2,* al final nos vemos obligados a admitir la terrible verdad, y es que esta segunda parte no es más que una vuelta de tuerca a lo que ofrecía el primer título. Todos aquellos que probasen el primer *Otogi* comprobarán que para jugar a esta secuela no hacen falta ni manuales, ni tutoriales, ni nada de nada. Es que todo es igual. Los combos, la manera de moverse, el estilo de las misiones, incluso los menús conservan toda la estética y funcionalidad del primer juego.

¿Es esto malo? Pues no necesariamente, aunque sí reconocemos que es ligeramente molesto. Cuando nos ponemos a jugar a un juego, sea cual sea, siempre esperamos algo nuevo, y no el mismo pastelito con diferente envoltorio. Pero bueno, nos guste o no, *Otogi 2* ofrece en primera instancia lo mismo que su predecesor. No tiene apenas novedades y las que tiene no son especialmente interesantes -o al menos no justifican esta segunda parte-. Sin embargo, cualquiera que lo pruebe se quedará enganchado a él, inmerso en un mundo mitológico, colorido y al mismo tiempo aterrador, donde las criaturas más inverosímiles cobran vida, y donde demonios de gran tamaño intentarán darnos caza.

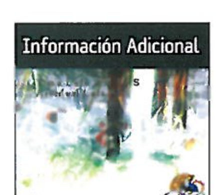
La historia de *Otogi 2* poco importa porque es un frenético juego de acción puro y duro. Al igual que en el primer juego, Raikoh debe impedir una invasión de demonios y espíritus malignos, todos ellos inspirados claramente en la mitología japonesa. La primera novedad es que Raikoh no estará solo, a su lado lucharán otros cinco guerreros que podremos elegir antes de cada misión. Todos ellos son más o menos iguales en la lucha con ligeras diferencias en sus habilidades. Para favorecer la elección entre diferentes personajes y no caer en la tentación de elegir siempre al mismo, cada misión del juego se complementa mejor con uno u otro luchador atendiendo a sus características, o incluso en algunos niveles nuestra elección se limitará a dos o tres personajes. Otra novedad es que el componente rolero queda más acentuado que antes, así que para los aficionados a este género éste sigue siendo un buen juego.

En el campo de batalla el juego funciona exactamente igual que su antecesor. Recorremos el nivel medio andando, medio volando, luchando a espadazo limpio con cientos de enemigos que se juntan en pantalla hasta completar nuestro objetivo. Los combos son espectaculares y los más expertos superarán los 400 sin despeinarse. El control sigue igual de efectivo, aunque requiere un pequeño tiempo de aprendizaje, y el diseño de niveles es igual de notable. Los enfrentamientos contra los jefes finales son, sin lugar a dudas, los momentos más espectaculares y difíciles en un juego ya de por sí difícil y espectacular.

No podemos acabar sin mencionar el apartado gráfico que supera al primer *Otogi,* con muchísimos más efectos de luz, enemigos en pantalla y unos niveles más grandes. De hecho, es normal que la primera toma de contacto sea bastante caótica motivada, primero, por el gran número de efectos gráficos que suceden en pantalla y que entorpecen la visión, y segundo, por la gran cantidad de enemigos que se juntan en el mismo espacio.



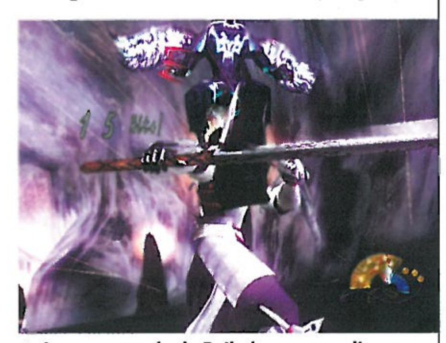
Información Adicional



EFECTO HAVOC
Cada nivel contiene varias pruebas Havoc, disponibles que permiten conseguir valiosos puntos de experiencia. Estas pruebas se centran principalmente en destruir un número de enemigos que suele ser considerable, o hacerlo en un tiempo límite. De paso, también servirán para entrenarnos con cada personaje.



Algunos desafíos Havoc son muy largos.



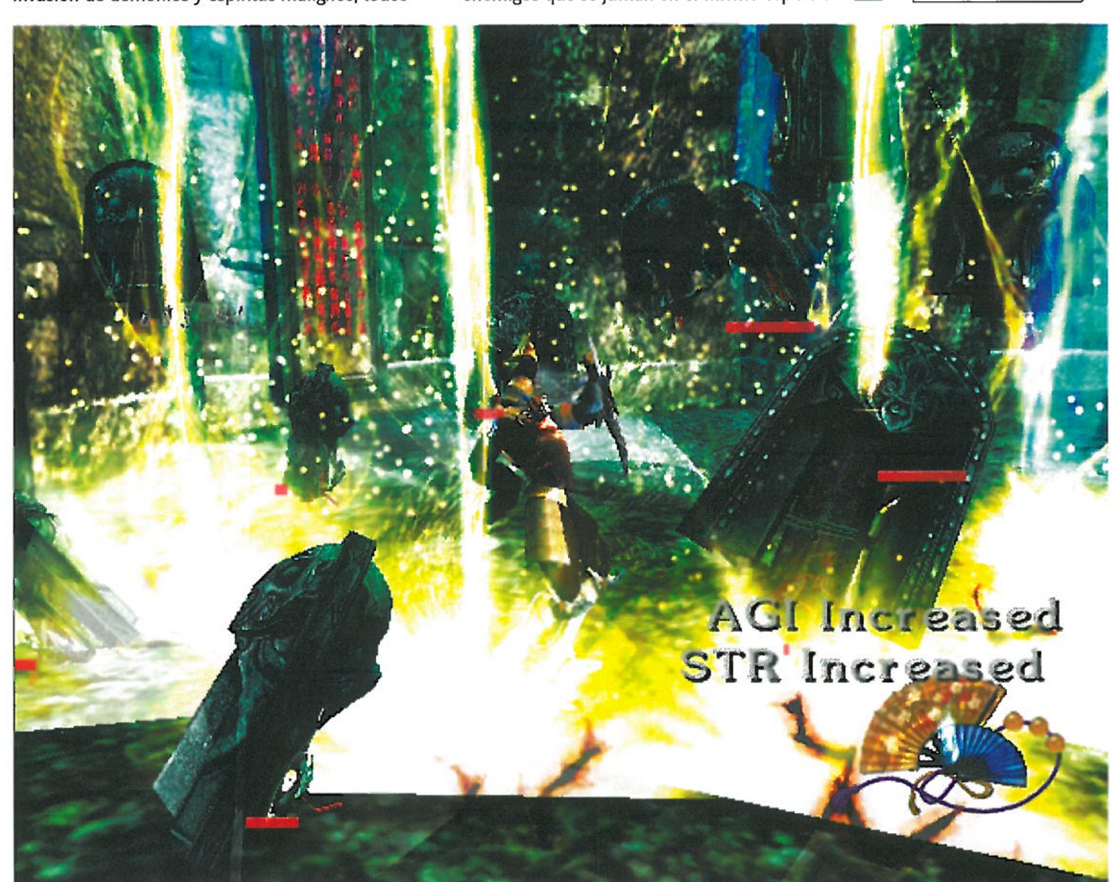
La gran espada de Raikoh es muy peligrosa.



Los gráficos son bonitos y impactantes.



Las batallas contra los jefes son muy difíciles.



La magia puede mejorarse después de cada misión, permitiéndote realizar destructores ataques.

Resumen

OTOGI 2: IMMORTAL WARRIORS TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Es el mismo juego que antes pero con ligeras modificaciones no necesariamente remarcables. Divertido al fin y al cabo.
2. Elegiremos nuestro personaje de entre los seis posibles. Deberemos hacerlos evolucionar a todos por separado.
3. Después de 4 ó 5 niveles el juego se hace bastante difícil, y los espectaculares monstruos finales son un duro reto para cualquiera.
4. Cae en la repetición al cabo de las horas; sin embargo, los *fans* del género se lo pasarán en grande.
5. El apartado audiovisual es intachable, aunque no está doblado ni traducido al castellano.

Veredicto

Los que no quedaron hastiados del primer *Otogi* encontrarán en esta segunda parte un motivo de regocijo.

8,0//10

Sólo los elegidos llegan a Classics

Nuevos Classics



Ninja Gaiden

RalliSport Challenge2



Halo



Dead or Alive Xtreme BeachVolley



RalliSport Challenge



Project Gotham Racing2





Counter Strike



Dead or Alive 3



Oddworld Munchs Oddysee



Midtown Madness 3



Blinx



Top Spin

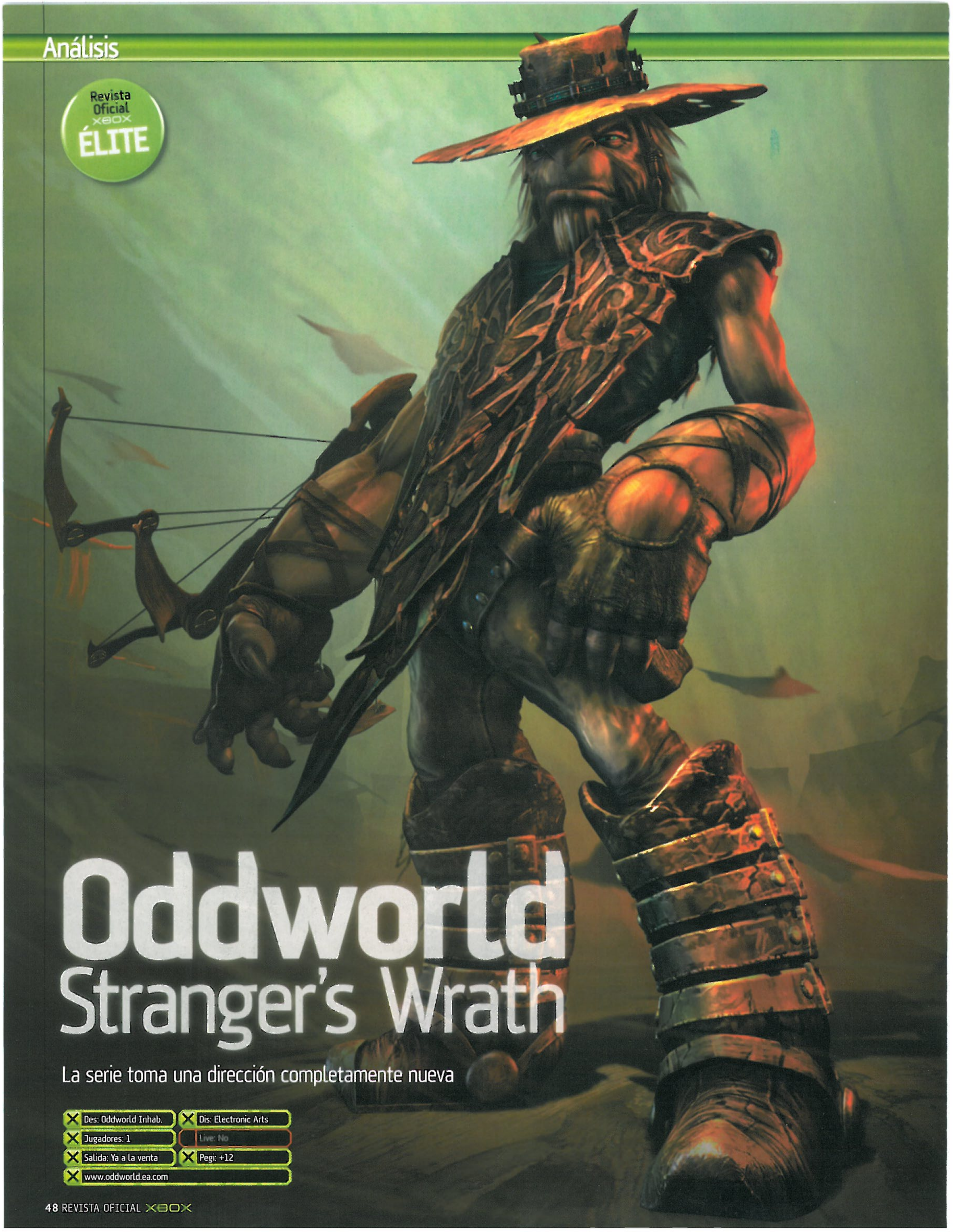
Los últimos grandes éxitos de Xbox,
ya en la colección **Classics**
a un precio que ni caído del cielo:





www.**xbox**.com/es

It's good to play together



Oddworld Stranger's Wrath

La serie toma una dirección completamente nueva

Des: Oddworld Inhab.
Dis: Electronic Arts
Jugadores: 1
Live: No
Salida: Ya a la venta
Pegi: +12
www.oddworld.ea.com



↑ El mundo de Stranger: secuaces estúpidamente divertidos y duros jefes de nivel.

Información Adicional

¿VIVO O MUERTO?
Es el gran dilema que enfrenta Stranger en cada nuevo botín. La recompensa es significativamente mayor si entrega vivo al fugitivo y Stranger necesita reunir suficiente moolah para financiarse su misteriosa operación.



El problema está en capturar vivos a unos especímenes que no colaboran en nada. La directa es concentrar el fuego sobre ellos para eliminar su barra de salud, pero acabar antes con la de stamina les deja inconscientes y permite su captura vivos. El truco para ello está en elegir la munición que tenga un mayor efecto sobre la stamina. Con todo, conseguir un jefe vivo es francamente difícil.



↑ La stamina -barra azul- le permite recargar su salud -barra roja-.

La serie que fuera hace unos años uno de los últimos bastiones del género de plataformas en Playstation se pasó con el cambio de generación a Xbox. Y desde entonces ha alumbrado un par de juegos -el primero fue *Munch's Oddysey*, título que acompañó el lanzamiento de Xbox- que han conseguido destacar... sin llegar a convencer del todo. Juegos con grandes ideas, algunos conceptos brillantes, una personalidad que para sí quisieran muchos... pero que no han terminado de calar por diversas razones.

En el caso de *Munch's Oddysey*, una de ellas fue que gran parte del público encontró un juego distinto del que esperaban. Y lo mismo puede suceder con *Stranger's Wrath*. Las historias continúan perteneciendo al mundo de *Oddworld*, pero los personajes y mecanismos de juego son nuevos en la serie. Ni rastro de Abe, ni siquiera de Munch. El protagonista, Stranger, es un caza recompensas, claramente inspirado en la apariencia de Clint Eastwood en *Por un Puñado de Dólares*, que trata de reunir una pequeña fortuna con la que cos- »

CIUDADES EXTRAÑAS
Os presentamos la nueva clase media: los Crakkers

La región de Oddworld en la que se desarrolla la aventura está formada por una serie de polvorientos pueblos comunicados entre sí. Con un acertado sabor del Viejo Oeste, estos enclaves están habitados por una extraña raza de hombres pollo -Clakkers, se llaman- y cuentan con un General Store donde Stranger puede comprar diversos objetos y una Bounty Store en la que aceptar encargos y acudir a cobrar la consiguiente recompensa. Los habitantes siempre están dispuestos a cruzar unas palabras con Stranger. Oddworld ha ejemplificado con ello algunos de los aspectos más desagradables de la clase media.



↑ ¿Qué camino seguir? Todo depende de tus prioridades.

Repelente de insectos

Breve guía de los animalitos-bala más feroces del arsenal de Stranger.



Stunk

Perfil: Mofeta de mirada resabiada. Similar al Chipunk.
Usos: Si esto fuera *Rainbow Six 3*, estaríamos hablando de una granada de gas. Desprende una nube verde capaz de atontar a grupos de enemigos. Imprescindible en las batallas contra los jefes finales.

Chippunk

Perfil: Mofetilla similar a la anterior, con efectos diferentes.
Usos: Si esto fuera *Commandos 2*, el Chipunk equivaldría al señuelo que utilizaba el Boina Verde para atraer al enemigo a su alcance. Emite una onda acústica que será de especial utilidad para quienes empleen el sigilo.

Boombat

Perfil: Tan feo como mortal. El animalito más peligroso.
Usos: Si esto fuera *Unreal Championship* estaríamos hablando del Flak Cannon. Imprescindible en las batallas contra jefes finales donde los Boombat van a solucionar la papeleta a más de uno. Son difíciles de encontrar.

Fuzzle

Perfil: Peluche de aspecto entre ebrio y enfadado. Le gusta gruñir a su compañero de munición.
Usos: Si esto fuera *Unreal 2*, estaríamos hablando de las minas de toda la vida. Ella se encargan de saltar sobre quien pase cerca y enloquecerlo a base de mordiscos.

Thudslug

Perfil: Una pequeña bola acorazada. Con muchos ojos y que no deja de escudriñar a Stranger.
Usos: Si esto fuera *Doom 3*, estaríamos hablando del lanzagranadas. Es el arma de elección contra enemigos grandes antes de recurrir al todopoderoso Boombat.



↑ **Oddworld expande el universo de Abe con nuevas ideas y personajes.**

Es el mejor juego que puede jugarse tanto en primera como en tercera persona

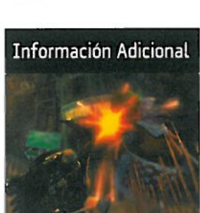
» tearse una misteriosa operación. Eso es todo lo que sabemos del personaje al comienzo de la aventura. Stranger se mueve por la región de Mongo Valley, ubicada en Oddworld, aunque esa es -casi- toda su conexión con las aventuras de Abe y Munch. Stranger va de ciudad en ciudad, en cada una se dirige al Bounty Store donde chequea las recompensas que se ofrecen por los fugitivos. Compra lo que necesita en el General Store, habla con los habitantes para conseguir información, recoge munición y se va a por el fugitivo en cuestión. Unos cuantos secuaces y una espectacular batalla contra el jefe de final, y después, repetimos el proceso.

Y ahí radica el mayor problema de *Stranger.* Hay cierta repetición de esquemas presente a lo largo de buena parte de la aventura, hecho más frustrante aún por situar al jugador en un mundo tan interesante como el de Oddworld. Y aunque la historia consigue ganar en interés -al cruzar el ecuador del juego- y se produce algún giro sorprendente, la sensación final es la que dejan los títulos que podrían haber llegado a ser más, que apuntan bien pero no saben rematar. Y es una pena, especialmente teniendo en cuenta los excelentes elementos con los que está construida la aventura.

Stranger's Wrath es el primer juego de la serie que puede jugarse tanto en tercera persona como en primera e incorpora unos cuantos elementos de los shooters subjetivos. En tercera persona, Stranger se defiende con los puños y corre a grandes velocidades a la manera de un felino, apoyándose en sus cuatro extremidades. En primera, no alcanza la misma velocidad y tiene como única arma una ballesta con espacio para dos tipos de munición. La transición entre perspectivas se realiza con una suavidad envidiable, con un simple clic de la palanca derecha. Sorprendentemente, *Stranger's Wrath* es uno de esos títulos que se juegan casi tan bien en tercera como en primera persona. Aquí la base es la acción y la perspectiva en primera persona funciona tan bien como es de esperar. En tercera, hay algunos problemas a la hora de controlar al personaje a grandes velocidades -esos abruptos golpes contra obstáculos que se da cada dos por tres- y, ocasionalmente, la cámara se sitúa detrás de algún objeto tapando la visión del personaje, pero aún así es difícil prescindir de ella, especialmente cuando toca explorar, interactuar con otros personajes o se requiere la habilidad acrobática del protagonista.

Pero el *gimmick* más importante con el que cuenta el nuevo trabajo de Oddworld Inhabitants es el de la munición viva. Hay nueve tipos de criaturas -véase recuadro *Repelente de insectos*-, cada una de ellas con un efecto diferente que casi siempre tiene su equivalente en algún arma tradicional de los shooters en primera persona. Lógicamente, todas están animadas y su presencia constante en el campo de visión del jugador es uno de los principales divertimentos del juego. Algunas hablan, otras gruñen, y también las hay que no se comunican en absoluto. Pero todas están genialmente animadas y su presencia añade un componente estratégico en la misma línea que el arsenal de dos armas del Jefe Maestro. Además, el jugador tiene que preocuparse de cazar la munición para poder hacer uso de ella. A lo largo de los escenarios va encontrando nidos de donde surgen diversos tipo de munición y existe también la opción de comprarla en las ciudades. Otro gancho presente en anteriores títulos y que aquí ha quedado reducido a la mínima expresión es lo que se

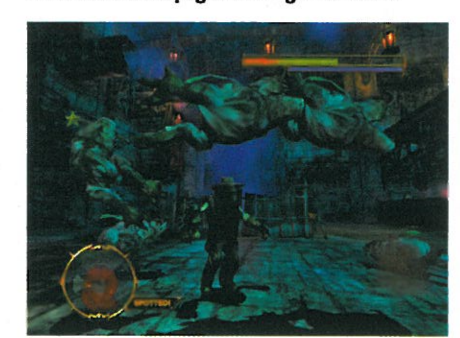
Información Adicional



CLAKKERS
Los habitantes más comunes de Mongo River Valley y los más parlanchines. Cada vez que el jugador interactúe con ellos obtendrá una respuesta que puede serle útil para progresar en el juego o carecer de sentido por completo. Igualmente divertido es escuchar algunas conversaciones que se traen los grupos de Crakkers por la calle. Otro aspecto llamativo es comprobar cómo reaccionan a los avances del jugador y a su comportamiento con ellos. Más o menos como sucedía en *Fable*, donde el protagonista gozaba de la admiración de los ciudadanos.



↑ La historia despega en la segunda mitad.



↑ Hay que saber combinar las perspectivas.



↑ Lo mejor de la serie Oddworld continúan siendo sus divertidos e imaginativos mundos y personajes.



↑ Un cambio radical frente a juegos anteriores.



↑ La selección de armas es fundamental.



↑ Stranger consigue más dinero si captura vivos a los enemigos.

Información Adicional

SOLO EN INGLÉS

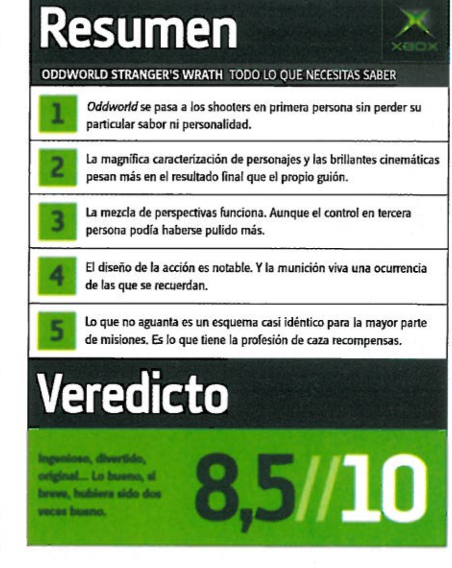
Yep. Ni doblado ni traducido. Pero lo realmente desafortunado no es eso, sino que el juego no cuente con una miserable opción de activar los subtítulos. Quienes cuenten con el inglés entre sus saberes podrán seguir la historia sin mayores problemas gracias a la excelente dicción de la mayoría de habitantes de Oddworld. Quienes no tengan esa suerte, tendrán que conformarse con disfrutar parcialmente del juego.

venía llamando GameSpeak. Es decir, la facultad de dar órdenes orales a otros personajes del juego. El botón azul sigue sirviendo para dialogar con otras criaturas, pero viene a funcionar como un árbol de diálogo predefinido, sin margen para la elección del jugador.

En cualquier caso, no hay que perder de vista que esta nueva entrega de *Oddworld* está pensada como la incursión de sus creadores en el género más en boga del momento y que su base es la acción. Y esa es irreprochable. La variedad de la munición y las actualizaciones que reciben a lo largo de la aventura lo convierten en uno de los títulos con un arsenal más extenso. La diversidad de efectos que producen permiten tanto una acción basada en el sigilo como en el enfrentamiento más directo. Y Stranger y sus animalitos se desenvuelven con igual convicción en uno y otro campo. Los escenarios suelen ser amplios y están repletos de estructuras y recovecos. Visualmente atractivos, pero algo encorsetados en su temática *Viejo Oeste-Zona Industrial-Bosque*. No hay paquetes de salud que recoger. Stranger repone su salud consumiendo su stamina en la misma proporción, al apretar el botón amarillo. La acción es intensa, está impregnada del habitual sentido del humor de Oddworld Inhabitants e incluye enloquecidos combates contra los jefes finales.

Aún así, donde más y mejor destaca el equipo de desarrollo es en la creación de personajes memorables y en un mundo de juego particularmente atractivo. De los primeros no hay precisamente carencia: Crakkers, Grubbs, el Cirujano que debe operar al protagonista, Sekto, los secuaces, algunos de los Jefes...

Stranger's Wrath no desmerece del legado que ha ido creando Oddworld Inhabitants a lo largo de la última década. Tiene ideas, propuestas ingeniosas y personalidad en abundancia, aspectos que se echan en falta en muchos otros juegos. Pero lo disminuye una mala calibración del ritmo narrativo -la historia no despega realmente hasta la segunda mitad- y de juego -¿otra cabeza con precio puesto? Y van...-. El diseño de la acción es bueno y original, la parte de aventura apenas tiene menos presencia de la que debería y los puzzles suelen estar centrados en hallar la forma de eliminar a cada enemigo final. Es bueno, pero podía haberlo sido más.



Resumen

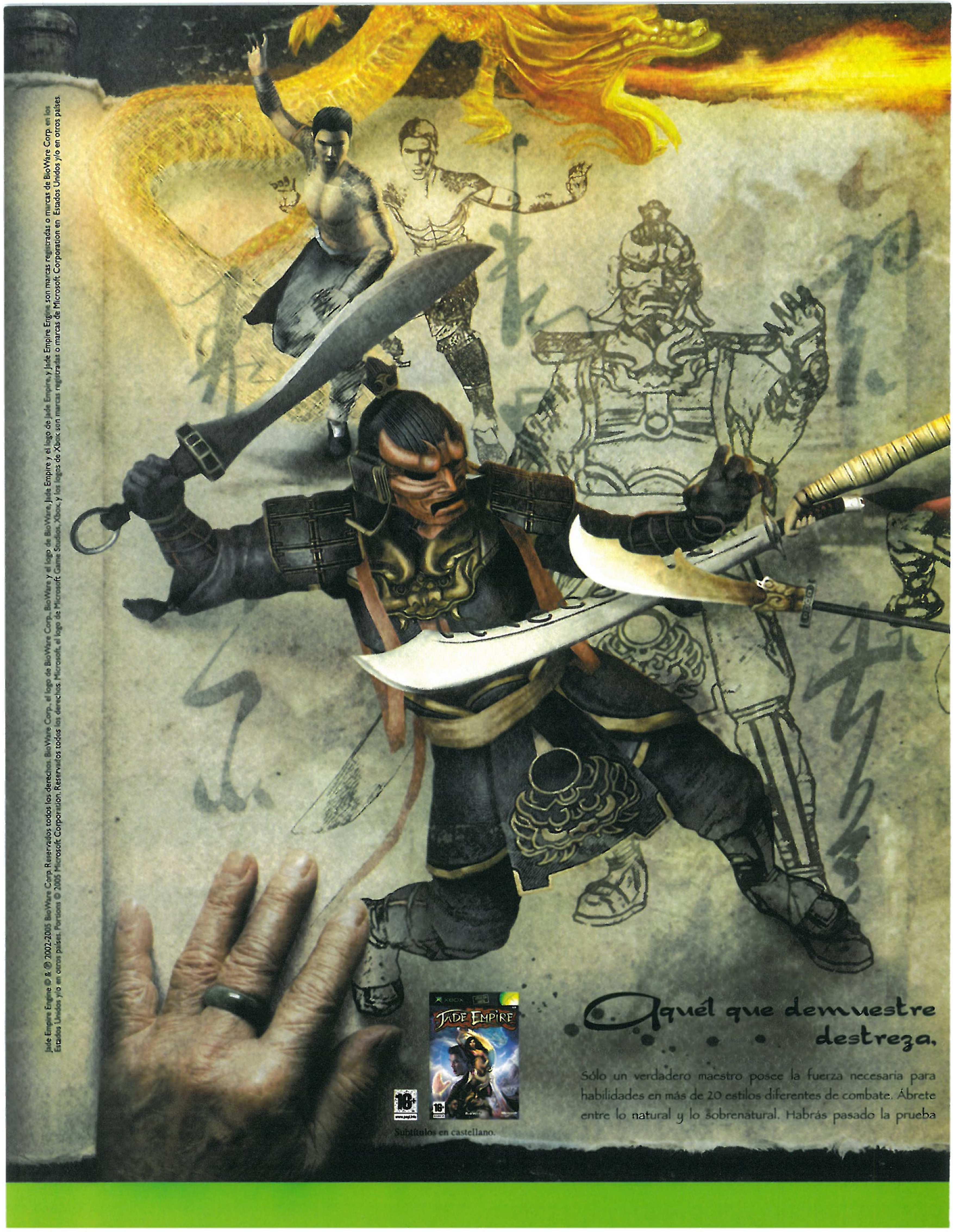
ODDWORLD STRANGER'S WRATH TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. *Oddworld* se pasa a los shooters en primera persona sin perder su particular sabor ni personalidad.
2. La magnífica caracterización de personajes y las brillantes cinemáticas pesan más en el resultado final que el propio guión.
3. La mezcla de perspectivas funciona. Aunque el control en tercera persona podía haberse pulido más.
4. El diseño de la acción es notable. Y la munición viva una ocurrencia de las que se recuerdan.
5. Lo que no aguanta es un esquema casi idéntico para la mayor parte de misiones. Es lo que tiene la profesión de caza recompensas.

Veredicto

Ingenioso, divertido, original... Lo bueno, si breve, hubiera sido dos veces bueno.

8,5//10


Aquél que demuestre destreza,
Sólo un verdadero maestro posee la fuerza necesaria para habilidades en más de 20 estilos diferentes de combate. Ábrete entre lo natural y lo sobrenatural. Habrás pasado la prueba
XBOX
JADE EMPIRE
16+
www.pegi.info
Subtítulos en castellano.
Jade Empire Engine © & ℗ 2002-2005 BioWare Corp. Reservados todos los derechos. BioWare Corp., el logo de BioWare Corp., BioWare y el logo de BioWare, Jade Empire y el logo de Jade Empire, y Jade Empire Engine son marcas registradas o marcas de BioWare Corp. en los Estados Unidos y/o en otros países. Portions © 2005 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo de Microsoft Game Studios, Xbox, y los logos de Xbox son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países.



JADE EMPIRE
la maestría de su
merece ser inmortal.
cambiar el destino del Imperio de Jade. Podrás perfeccionar tus
paso a golpes en un mundo místico donde se borran las fronteras
final de tu destreza cuando tu viaje se convierta en una leyenda.
jadeempire.xbox.com
Microsoft game studios
BioWare
XBOX
it's good to play together



↑ Puede parecer un simple *remake* de *DOA2*, pero *Ultimate* tiene uno de los gráficos más impresionantes vistos en Xbox.

Dead or Alive Ultimate

Ya no tienes excusa para no suscribirte a Xbox Live



Todos los usuarios de Xbox sentimos una especial empatía con Tecmo y su *Team Ninja* por el gusto especial de sus producciones, y el mimo que le ponen a todos y cada uno de los juegos que lanzan para nuestra consola. Además, con la experiencia acumulada en sus últimos años, y al trabajar casi exclusivamente en la máquina de Microsoft, han aprendido a aprovechar al máximo el hardware de la consola hasta alcanzar una calidad gráfica en sus juegos que los sitúa siempre en lo más alto de todo el catálogo de juegos de Xbox

Así, con el aclamadísimo *Dead or Alive 3* a sus espaldas, y los pingües beneficios que le dieron a Tecmo, no era del todo extraño que la compañía relanzara los dos anteriores capítulos en forma de *remake.* Como si, de algún modo, Tecmo quisiera decirnos que apoya al 100% esta consola y que esta saga de lucha será a partir de ahora exclusiva de Xbox, o eso es lo que aparenta.

Reconocemos, sin embargo, que la idea base de intentar colarnos dos juegos antiguos como si fueran nuevos es un tanto pobre. Al menos en un primer momento. El primer disco de *Ultimate* es simplemente el *Dead or Alive* de SegaSaturn, con una mejor resolución y suavidad de movimientos, pero sin ninguna mejora más. Es como el Bonus Disc, un pequeño guiño a los compradores de este *pack*, y una prueba rotunda de que, ahora sí, ya tenemos toda la trilogía *Dead or Alive* disponible para los usuarios de Xbox.

Pero como todos sabemos, *Dead or Alive 2*, el segundo disco de *Ultimate*, va mucho más allá. Al margen de su calidad gráfica, perfección de movimientos, diversión y cambios en esta versión, puntos de los que hablaremos más adelante, este *nuevo Dead or Alive 2* es, sin lugar a dudas, un punto de inflexión en los juegos de lucha, casi tan importante como el que hubo en su tiempo con el paso de las 2D a las 3D. La importancia de incluir un modo de lucha *on line* va más allá de incluir otro modo de juego en otro título más. Es la posibilidad real de batirnos en duelo con el resto del mundo cuando queramos, y esto es un dulce muy tentador que no dejareis escapar.

Al margen del modo *on line*, hay muchos cambios en este nuevo *Dead or Alive 2 Ultimate.* El que primero salta a la vista está más que claro: el apartado gráfico. Intentaremos no enrollarnos mucho aquí puesto que las capturas hablan por sí solas. El nuevo motor ofrece los mejores gráficos vistos en un juego de lucha de la historia, coloristas, vibrantes y sin una sola esquina poligonal visible miremos donde miremos. Los modelos de los personajes »

↑ Kasumi tiene el hábito de atraer a los hombres con sus posiciones.

Información Adicional

BOING BOING

DOAU viene cargado de bellezas pechugonas, todas incluyen de serie un exagerado movimiento de las glándulas mamarias. Hay una opción, sin embargo, para reducir este balanceo gratuito al final de cada salto.

VÍSTASE, SEÑOR

La imagen lo es todo en los torneos mundiales profesionales

Uno de los incentivos para rejugar a *DOAU* es desbloquear vestidos únicos para cada personaje. Las chicas de *DOA Volleyball* pueden quedarse sus ridículos bikinis, aquí hay vestidos más excéntricos para ofrecer.

1



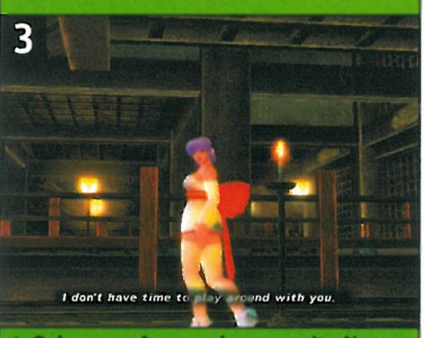
↑ Apostamos a que te gusta Tina, pequeño picarón. La luchadora libre vestida de gatita busca una vida salvaje en la pradera.

2



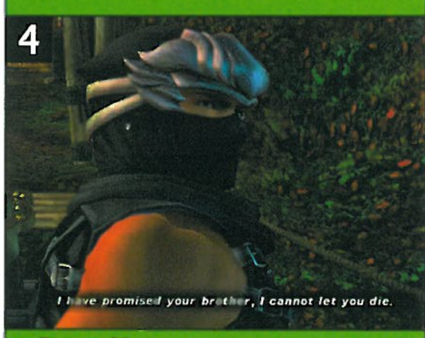
↑ Es imposible derrotar a Zack mientras vaya vestido con esa pinta. ¿Nadie le ha dicho que la Noche Fetiche es la del sábado?

3



↑ Ooh, vamos Ayane, solo un poquito. Nos encanta su lacito y, mmm, esa faldita con ventilación. Pero esos calcetines blancos...

4



↑ Este es el Ryu que conocemos y queremos, con su atractivo vestido y sus aires honorables. Los ninjas molan, ¿no te lo habíamos dicho ya?




↑ Un poco más arriba, espera, ahiiií.


↑ Gana y ella acabará durmiendo con los peces.


↑ El *DOA* original se ve muy desfasado.


↑ Usa la verticalidad de los escenarios a tu favor.

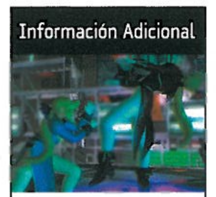


↑ Además de jugar con movimientos de cámara muy suaves, también seremos cegados por los efectos de luz de *DOAU*.

» son mucho mejores que los vistos en la tercera parte, y ligeramente mejores a aquel spin-off llamado *Volleyball*, con especial atención en la ropa que parece más real que nunca. Pero es en los escenarios donde Tecmo ha echado el resto. Sólo podemos decir que los de *DOA3* resultan mediocres si los comparamos con los que veremos en *Ultimate*. La amplitud y grandiosidad de las 21 arenas disponibles os dejarán boquiabiertos, lo mismo os pasará cuando descubráis que se han aumentado el número de pisos en muchos escenarios, llegando algunos de ellos hasta 5. Pero esto no es nada si lo comparamos con la gran cantidad de detalles que irán manifestándose a medida que luchéis más y más -detalles que siempre han existido pero que ahora se han magnificado- como paredes que se rompen al golpearlas, nuevo atrezzo destruible, hojas que se mueven al compás de nuestros movimientos, efectos de lluvia y nieve, diferentes caminos en el mismo escenario para luchar, y muchas más cosas que preferimos no revelar. Por supuesto, como en todos los juegos de Tecmo, la suavidad de cámara y de las animaciones es de matrícula de honor y nos ha sido imposible encontrar algún *pero*.

En cuanto a la lucha en sí, también hay cambios importantes. La lista de movimientos ha variado, claro, esto es *DOA2*, no *DOA3*. Algunos combos cambian y otros simplemente desaparecen o no

Información Adicional



MUEVE LAS PIERNAS, RYU
DOAU tiene un modo Sparring donde los jugadores podrán practicar varios movimientos en sus oponentes. La resistencia de estos puede configurarse desde permanecer pasivos y quietos hasta ofrecer un desafío totalmente desafiante contra tu personaje. La secuencia de los últimos movimientos pulsados se muestra en el inferior de la pantalla.

¿RYU FAMOSO?
El ninja Ryu Hayabusa tiene una rica historia en los videojuegos. Además de ser protagonista en la saga *Dead or Alive*, tiene en su haber juegos arcade como la extraordinaria serie *Ninja Gaiden*.

SUENA COMO...
La música de la intro de *DOA2* corre a cargo de Aerosmith, con su *Dream On*. También está sampleada la pista de Eminem, *Sing for the moment*. Dos grandes títulos de canciones que ponen la nota a los combates.



↑ «¡Te he dicho que no quiero que juegues a los médicos con el vecino de enfrente!»

Tecmo ha ideado un inteligentísimo sistema de lucha on line que va más lejos de los combates uno contra uno

» han evolucionado. Pero el jugador experto en la saga no tardará mucho en adaptarse. Otro cambio más destacable es el nuevo sistema Counter tan característico a todos los *DOA*. Este movimiento defensivo permite devolver el golpe a nuestro adversario si lo realizamos en el momento justo. Antes había tres tipos de Counter, Alto, Medio y Bajo que correspondían a las tres alturas posibles en los ataques, pero en *DOA2U* el Counter Medio hace distinción entre puñetazos y patadas. Para contrarrestar un puñetazo tenemos que pulsar Atrás+X y si es la patada Adelante+X. Este simple cambio, que sin duda se ha realizado pensando en el modo *on line*, hace que los golpes ya no sean tan fáciles de devolver, lo que dinamiza las luchas y sube un peldaño la diferencia entre ser un buen luchador y ser de los mejores. El efecto colateral de esto es que los Counters son mucho más poderosos y quitan más vida que antes -algunos luchadores pueden quitar la mitad de vida con un solo Counter-, por lo que es imprescindible dominarlos para ganar. Por último, comentar que desaparecen los Combos de Pared que ofrecían demasiada ventaja a los jugadores más expertos, y que se añade un nuevo agarre llamado Slope que no es más que un espectacular lanzamiento al piso inferior subido encima del rival, lo que añade más daño si cabe a la caída posterior.

El modo *off line* de *DOA2U* es tan versátil como siempre. Están todos los modos de juego vistos con anterioridad como Historia, Time Attack, Tag y Team Battle, Survival, etc. Inicialmente hay 12 luchadores y podremos desbloquear otros tres, Hitomi, Bayman y el jefe final Tengu. Hay una »

Información Adicional

EL MEJOR DEL GRUPO
En la pantalla de estadísticas puedes ver la popularidad de cada personaje, dependiendo del tiempo que lo hayas usado en el juego. Esto se trasladará también a la red Xbox Live, donde puedes ver qué personaje de *DOA* es el más usado a nivel mundial. Aunque eso no quiere dcecir que sea el mejor; sólo significa que es el más usado.

COMO CAÍDO DEL CIELO Los escenarios seguros pueden ser peligrosos.

Cada escenario tiene diferentes zonas en las que infligir un horrible dolor a tu oponente. Aquí Gen Fu ofrece un vuelo sin motor gratis a su amigo Leon.



↑ Leon está débil, y esa hermosa ventana gigante parece muy frágil.



↑ Una rápida patada en las partes nobles y es catapultado fuera rompiendo el cristal

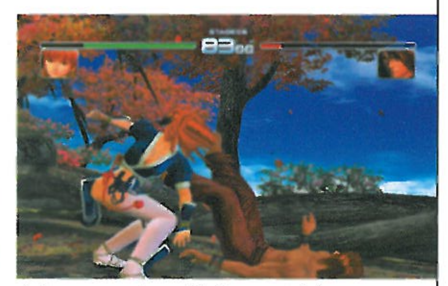


↑ Leon pierde bastante energía en el golpe, pero la caída termina rematándolo.



↑ Acerca a un oponente a alguna parte interactiva del escenario para infligir múltiples daños.


↑ Sincroniza bien tu Counter para agarrar.


↑ Las proyecciones tácticas son dolorosas.


↑ Este no es el lugar más seguro para caer.



↑ Tengu es el jefe final en el modo historia. Una galleta dura de roer.

» gran cantidad de extras y bonus por desbloquear, pero lo que más motivará al jugador para rejugar una y otra vez el modo Historia -al margen de ver el, ejem, rebotar de ciertas partes de las féminas- es la posibilidad de desbloquear los más de 130 vestidos y trajes disponibles, entre los que se incluyen varios bikinis para las señoritas. Ningún otro juego de lucha había tenido tantas vestimentas disponibles. Bravo por Tecmo.

Todo esto es más que suficiente para justificar la compra, pero es el modo *on line* lo que convierte a *DOA2U* en un *must-have.* Para empezar, hay una gran cantidad de estadísticas disponibles como cuál es el personaje más popular, o quien es el mejor de los mejores en todo el mundo. Las luchas *on line* ganadas y perdidas dan y quitan una serie de puntos que se irán sumando para subir en la escalera mundial de jugadores, y al mismo tiempo nos clasifican en un rango de luchadores. Con la opción Optimatch encontraremos luchadores que se ajusten a nuestro nivel de lucha, o podremos buscar retos más avanzados y optar por conseguir más puntos.

Tecmo ha ideado, además, un inteligentísimo sistema de lucha *on line* que va más lejos de los combates uno contra uno. En su lugar se crean pequeños grupos de hasta 8 luchadores, dos luchan y el resto esperan su turno mientras ven, comentan el combate y cambian de personaje en tiempo real. Esto añade un dinamismo especial y como los combates son rápidos no hay que esperar mucho hasta nuestro turno. Además, los diferentes modos de juego *on line* son lo suficientemente atractivos como para no cansar ni aburrir nunca.

Los chicos de Tecmo han regresado pisando fuerte. Como *remake Dead or Alive Ultimate* es, sencillamente, un juego excelente, pero es que al incluir el modo *on line* nos damos cuenta de que se ha llegado a la cumbre máxima en el género. Nunca había salido al mercado un juego de lucha 3D *on line,* y aquí reside su importancia, y nuestro regocijo.



Resumen

DEAD OR ALIVE ULTIMATE TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. *Remake* del primer y segundo *Dead or Alive*. Mientras el primero no ofrece casi nada nuevo, el segundo es casi un juego nuevo.
2. El atractivo principal es el nuevo modo *on line*. Inédito hasta ahora en un juego de lucha 3D y que se ha llevado excelentemente bien.
3. El motor gráfico se ha mejorado ofreciendo unos luchadores redondeados y se queda muy cerca de los gráficos renderizados.
4. Nuevas CG's ofrecen datos reveladores de los personajes. Los tres luchadores desbloqueables no pueden jugarse en el modo Historia.
5. 7 modos de juego, cientos de extras desbloqueables y más de 130 vestidos hacen de *Ultimate* el juego de lucha más largo.

Veredicto

Excelente juego de lucha se mire por donde se mire con la inclusión del *on line*. Nos veremos las caras en Xbox Live.

9,0//10

POLIFONICAS y SONIDOS REALES

TOP 20

85069	Antes muerta que sencilla	84760	Obsesion
85103	Baila morena	84993	Precisamente ahora
84826	Dale don dale	80093	Equador
84202	Telefono antiguo	85061	Just lose it
84961	Lose my breath	80239	Final Countdown
82652	Fiesta Pagana	85031	No soy un Bastritboy
84680	Dragostea din tei	84226	Cafe del mar
82935	Noches de bohemia	85119	Hombre que te quiera
84997	Valio la pena	85048	Enjoy the silence 2004
85085	Por que no ser amigos?	84428	Asturias

806 52 62 44

SGAE SGRERMV&M/513/00/9019

NOTA CÓDIGO POLIFÓNICA O SONIDO REAL **7484**

Ej: Envía NOTA 84428 al 7484 para escuchar "Asturias" en tu móvil.

NACIONALES

85033	Nada valgo sin tu amor
84642	Angel malherido
84904	Hablando en plata
84920	Pastillas de freno
84942	Con la luna llena
83849	Molinos de viento
84267	Buleria
84919	Una foto en blanco y negro
82247	Cannabis
82364	Chiquilla
84216	La costa del silencio
84791	La rueca
85021	Al carajo
82984	Paquito El Chocolatero
82284	Color Esperanza

CINE/TV

84937	Kill Bill
84067	El Exorcista
84440	El señor de los anillos
84064	Star Wars
80017	Mision Imposible
83883	Fraggle Rock
84724	El bueno, el malo, feo
80143	La Pantera rosa
80025	Los Simpsons
84759	Gladiator
80108	Benny Hill
80044	Rocky
80096	Pulp Fiction
84231	Bar coyote
84560	Curro Jimenez

HIMNOS

82172	Barcelona
83188	Real Madrid
84446	Cara al sol
82123	Athletic Bilbao
83808	H. de España
82124	Atletico Madrid
84094	H. Republicano
84489	Els segadors
84494	La internacional
82190	Betis
84436	100 Real Madrid
84362	Champions League

TECHNO-DANCE

80125	Mortal Kombat
85121	Bootsy bootsy boom
80056	Insomnia
83814	Satisfaction
84203	Dos gardenias
84605	Shin chan dance
84926	Despre tine
85046	Pump it up
84201	Voglio vederti D.

POP/ROCK

84068	Du hast
80726	No woman no cry
80111	Sweet Child of Mine
84779	Mariacaipirinha
84976	American idiot
80277	Nothing else matters
84943	Accidentally in love
80293	Its my life
84973	Call on me

SONIDOS REALES

EXORCISTA	"Coge el teléfono…¡Cabrón"
ET	"ET teléfono mi casa"
GONG	Muy alto pero muy zen
TARAREO	¡Agotador! … pero sólo son niñas...
SUPLICO	"Por favor, que alguién me coja…"
NODO	Igual que en los cine de antes
RISA	Carcajada… Para mearse de risa
ALIEN	Asusta igual que en la peli...
MANOLO	"Cabeza Webo"
BOMBEROS	¡Cuidado!… Provoca el pánico
FRANCO	"Españoles… Franco ha muerto…"
MOTOR	Arranque de una harley davidson
VATER	¡Como si estuvieras en el baño!
CHITA	Igual que en la Jungla… ¡Exótico!
PISTOLA	Apágalo cuando vayas al banco
POROMPOMPON	…¡Pero en versión borracho!
ORGASMO	Esta lo está pasando muy bien…

IMITACIONES DE FAMOSOS

PORTERO	… Un poquito de por favor …
PAPUCHI	Eso sí que es ramrro
PITONISA	CONTROOOOOO…
LMOYA	.. A ras, a ras!!!
BORJAMARI	Risas megapijas
POZI	Borracha… ¡Mítico!!!
CUESTA	Vayase señor cuesta
BOFIL	Hosti te llama Paulina
BORIS	Histérico como siempre
RAMBO	No siento las piernas…
PELUQUERO	A ver si te enterás
POCHOLO	De locura... ¡A tope!
PUERTORICO	"Y esssooo"… inconfudible
TORRENTE	¿Te lo vas a creer???
MARICON	… De "la casa de tu vida"
PREYES	Soy yo, el móvil
MAIRENA	Que poderío tengo en el coño

Ej: Envía NOTA BORIS al 7484 y la voz de BORIS te avisara cuando te llamen

OléMovil

RUBIK'S CUBE 1350 · RAYMAN BOWLING 1009 · INVADERS 1263

PRINCE of PERSIA EL ALMA DEL GUERRERO 1301 · Tom Clancy's SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW 1094

806 52 62 11

ENVÍA POWER Código JUEGO **Al 7484**

Ej: Envia POWER 1505 al 7484 para jugar a toda pantalla al GEM JAM.

TRAGACOCOS 1410 · Strip Poker 1267 · GEM JAM 1505







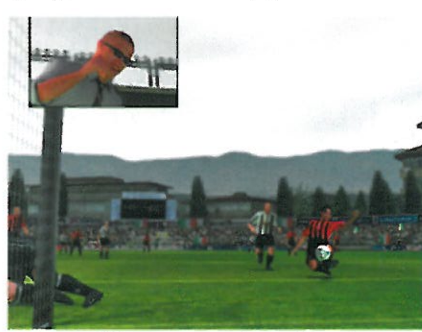
↑ El Barcelona ve cómo se salva de encajar el primer gol de milagro.



↑ Con la repetición estudiaremos polémicas.



↑ El gran defensa sueco despeja el balón.



↑ Los periódicos nos crearán una historia.



↑ Larsson falla contra su antiguo equipo.

UEFA Champions League 2004-2005

La mejor competición de Europa



La competición europea por excelencia, la Liga de Campeones, sirve de pretexto a EA Sports para "deleitarnos" con otro juego de fútbol, en un año en el que sin Eurocopa ni Mundial, alguna excusa había que buscar para seguir exprimiendo la gallina de los huevos de oro.

Y para ello, nada mejor que ofrecer al usuario algunas novedades desde el momento en que se sienta delante del televisor. *UEFA Champions League* nos va a sorprender gratamente con algunas opciones, especialmente con la denominada Modo Temporada. En dicho modo de juego, tomaremos las riendas de un equipo a nuestra elección al final de una temporada, justo en el último partido de Liga, que en caso de ganar nos clasificaría para la Champions. A partir de aquí, un total de 50 retos se nos irán presentando de forma consecutiva, a los que tendremos que dar diferentes soluciones. Así las cosas, tendremos que remontar un partido, comprar y vender jugadores, marcar un número de goles determinado y otros de corte similar. Es necesario superarlos todos o, de lo contrario, la partida finalizará.

Por lo demás, las opciones de costumbre. Podremos jugar una Champions completa eligiendo los equipos que van a tomar parte en ella, disputar un torneo clásico (también eligiendo conjuntos y formato), jugar un partido a ida y vuelta, entrenar con el equipo e incluso disputar un encuentro a nuestra elección, pudiendo modificar las condiciones del mismo. Por ejemplo, encontrarnos al descanso perdiendo 3-0, en casa y con un jugador menos. O ir ganando 2-1 fuera de casa, con dos expulsados y a falta de 20 minutos, en lo que será un asedio brutal por parte del contrario para evitar nuestra victoria. Además de ello, se ha añadido una



↑ Podemos crear un jugador con la apariencia deseada.

"emisora de radio virtual" llamada EA Sports Talk Radio, que tras los encuentros hará balance de la actuación e invitará a supuestos oyentes a dar su opinión de lo visto en el terreno de juego.

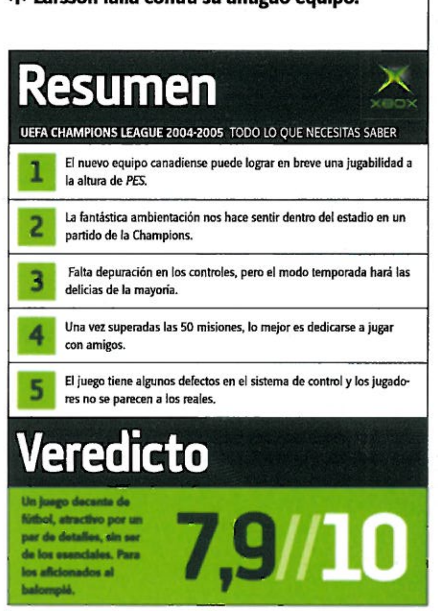
Curiosamente, este juego ha sido desarrollado por un nuevo equipo afincado en Vancouver, y aunque recuerda en un primer momento al archiconocido *FIFA*, lo cierto es que guarda con él pocas similitudes. Por ejemplo, gráficamente no es tan brillante, aunque ello no significa que los jugadores y estadios estén mal recreados. Todo lo contrario, *UEFA* tiene buenos gráficos aunque, por desgracia, únicamente algunos jugadores que se cuentan con los dedos de las manos se parecen a los reales. El resto, en el mejor de los casos, podría pasar por un primo lejano, con ciertas similitudes en los rasgos, pero poco más.

Y en el sistema de control del juego tiene, igualmente, poco que ver con *FIFA*. Más bien han tratado de acercarse al sistema propuesto en *Pro Evolution*, sin llegar a la claridad y precisión que tenemos con el juego de Konami.

Información Adicional

CUESTIÓN DE PELOTAS

Además de ganar, tendremos otros objetivos en cada partido. Por ejemplo, ganar por un determinado margen, cambiando jugadores o marcando en los primeros 20 minutos de juego. Si lo logramos, acumularemos puntos que podremos cambiar por algunas sorpresas, como por ejemplo jugar con una pelota de tamaño descomunal.



Resumen

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005 TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. El nuevo equipo canadiense puede lograr en breve una jugabilidad a la altura de *PES*.
2. La fantástica ambientación nos hace sentir dentro del estadio en un partido de la Champions.
3. Falta depuración en los controles, pero el modo temporada hará las delicias de la mayoría.
4. Una vez superadas las 50 misiones, lo mejor es dedicarse a jugar con amigos.
5. El juego tiene algunos defectos en el sistema de control y los jugadores no se parecen a los reales.

Veredicto

Un juego decente de fútbol, atractivo por un par de detalles, sin ser de los esenciales. Para los aficionados al balompié.

7,9//10

¡¡Renuévate vendiendo!!

Vende tu material para comprarte lo más actual.

eBay™

El lugar donde empezar a vender

www.es.ebay.com



Ski Racing 2005

Vertiginoso descenso hacia una nevada mediocridad



El principal problema de este juego (empezamos mal) es que su curva de dificultad ha sido mal medida. El segundo slalom gigante del modo campeonato, tercera prueba de la competición, es ya extremadamente difícil de superar porque las habilidades de un nuevo esquiador no permiten girar a tiempo para pasar por medio de las banderas correspondientes. Tras numerosas tentativas es probable que consigamos pasar de ahí y progresar en el juego, pero con un nivel de cansancio considerable debido no sólo a la repetición, sino también a un sistema de control casi tan rígido como las articulaciones inferiores de nuestro esquiador novato.

Sobre el papel, el juego promete. Se ha hecho un esfuerzo por trasladar con fidelidad todas las pistas del campeonato de ski de 2004 y 2005, incluyendo Kitzbühel, Wengen, Val d'Isere, Schladming, etc. También se han adaptado todas las disciplinas de la Copa del Mundo: Slalom, Slalom gigante, Super-G y Descenso. Además, se ha integrado un editor de pistas para no agotar demasiado pronto el juego. Pero todo eso no importa si jugar no es divertido, y en *Ski Racing 2005* la dirección no abunda demasiado.

Para empezar, la propia naturaleza del ski de competición encorseta demasiado al juego, que nace con el espíritu de ser una simulación demasiado fiel, quizá, para su propio bien. No existe otro objetivo en el juego que completar los descensos en el menor tiempo posible. Toca uno de los postes de la pista y rodarás por la nieve, siendo automáticamente descalificado. Sáltate el orden de las banderas y te sucederá lo mismo; tu recorrido en la competición habrá terminado de la peor forma posible. A eso se reduce prácticamente el juego.

Obviamente, a medida que vayamos progresando en el campeonato nuestro esquiador irá adquiriendo puntos de habilidad repartidos entre cuatro categorías: velocidad, resistencia, giro e inclinación. En función de lo bien que lo hagamos en cada prueba se nos otorgará un porcentaje del total de puntos a repartir. Los eventos de velocidad (Super-G y Descenso) dan puntos de velocidad y resistencia, mientras que los Slalom dan puntos de giro e inclinación. En cuanto a los modos de juego, no hay ni grandes novedades, ni grandes alardes de originalidad, ni opción de juego *on line*, pero cumplen con lo que se espera de este tipo de juegos: Copa del Mundo y Evento Individual, que a la vez se divide en tres, Contrarreloj, Torneo y Persecución en carrera de repetición. El modo Torneo permite organizar competiciones de hasta ocho jugadores, mientras que el Modo persecución requiere que previamente hayamos grabado una repetición para poder competir contra un esquiador fantasma. Quizá este sea el modo más divertido de jugar, ya que en el resto estaremos solos ante el peligro o, mejor dicho, ante el cronómetro.

Técnicamente el juego cumple, aunque la música es algo sosa y el motor gráfico no está todo lo depurado que debiera, cosa especialmente evidente viendo las repeticiones de los descensos. Sin embargo, las animaciones de los esquiadores están bastante logradas, y el motor 3D lo mueve todo con plena soltura, sin ralentizaciones o parones. La impresión es, en general, positiva. Pero volvemos a lo de antes: el problema principal de *Ski Racing 2005* es su limitada jugabilidad, que hubiera requerido un mayor esfuerzo de imaginación por parte de sus diseñadores.

Información Adicional

EDITOR DE EVENTOS
Esta opción estará bloqueada, dentro del menú de Extras, hasta que no superemos la primera etapa de la Copa del Mundo. Es, quizá, lo único por lo que merece la pena intentar superar los difíciles comienzos de nuestro esquiador, además de poder acceder a las (también bloqueadas) películas.

HERMANN MAIER
El juego está patrocinado por este austriaco de 33 años que, campeón olímpico y mundial por partida doble y con 48 triunfos mundiales a sus espaldas, es ya uno de los grandes del ski de todos los tiempos.



Si has visto cualquier competición mundial de ski por la tele, ya sabes lo que puedes esperar de este juego.



Pobrecillo, la de batacazos que le esperan.



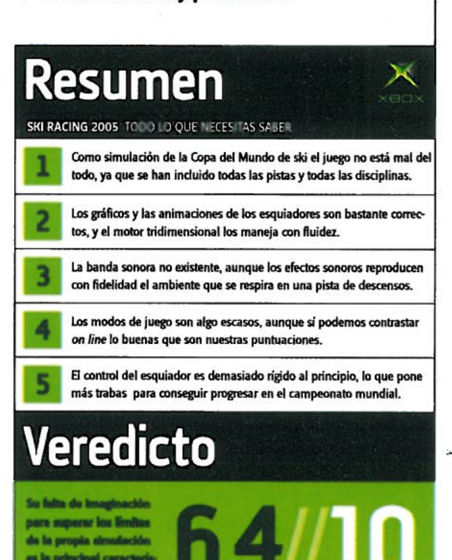
Las repeticiones muestran puntos de vista.



¿Descalificado? Pues nadie lo hubiera dicho...



Un recorrido muy profesional.



Resumen

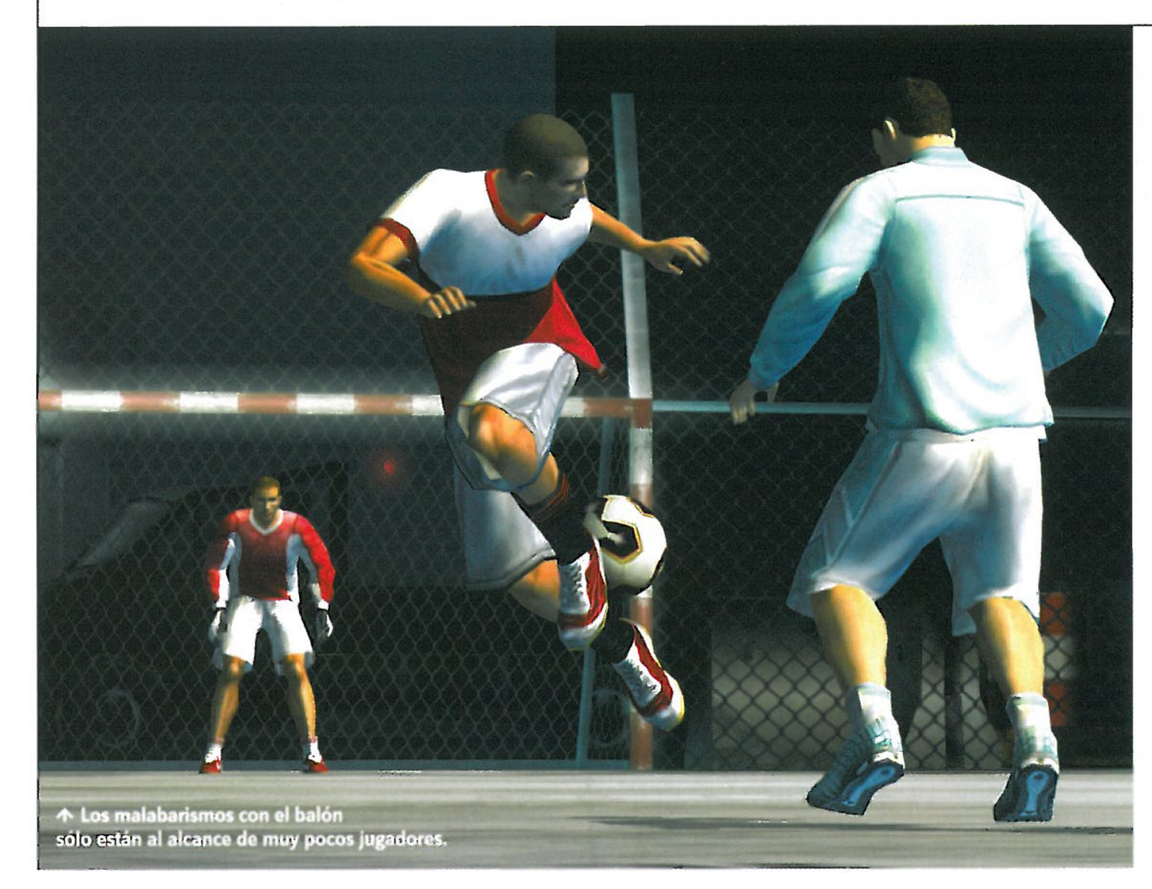
SKI RACING 2005 TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Como simulación de la Copa del Mundo de ski el juego no está mal del todo, ya que se han incluido todas las pistas y todas las disciplinas.
2. Los gráficos y las animaciones de los esquiadores son bastante correctos, y el motor tridimensional los maneja con fluidez.
3. La banda sonora no existente, aunque los efectos sonoros reproducen con fidelidad el ambiente que se respira en una pista de descensos.
4. Los modos de juego son algo escasos, aunque sí podemos contrastar *on line* lo buenas que son nuestras puntuaciones.
5. El control del esquiador es demasiado rígido al principio, lo que pone más trabas para conseguir progresar en el campeonato mundial.

Veredicto

Su falta de imaginación para superar los límites de la propia simulación es la principal característica del juego.

6,4//10


↑ Los malabarismos con el balón sólo están al alcance de muy pocos jugadores.

FIFA Street

El fútbol más espectacular



Electronic Arts es consciente de la popularidad de su juego, y satisface la demanda de los usuarios realizando cada año, al menos, un par de títulos. Los años que hay Eurocopa o Mundial tenemos el juego más el especializado en dicha competición. Ahora, además, cuenta con la franquicia de la UEFA Champions League para los próximos años. Y, como complemento, nos deleita con este *FIFA Street*, en el que lleva a los mejores jugadores del mundo a practicar su deporte favorito en los lugares más extraños que nos podamos imaginar. Y es que *FIFA Street* es, ante todo, un espectáculo. Incluso podríamos considerarlo como un juego arcade de fútbol, donde la realidad está bastante lejos de lo que vemos en la pantalla. Vamos, salvo en contados casos de las estrellas del balón, realizar los movimientos que podremos desarrollar en el juego está más cerca de una película de ciencia ficción que de otra cosa.

Antes de descubriros lo que podemos hacer en los partidos, vamos a echar un vistazo a las opciones desde el menú. De todas ellas, la que menos nos ha gustado (ya lo comentamos de antemano) es el tema de los entrenamientos. Nosotros esperábamos un modo de juego en el que se nos permitiera jugar con libertad en una cancha cualquiera, de modo que pudiéramos hacernos con los controles. Sobre todo porque vamos a usar todos los botones del mando, incluyendo los tres mandos de control (los dos analógicos y el digital) y ello requiere cierta práctica. En lugar de eso nos encontramos con un bonito vídeo en el que se nos explica (en inglés) cómo se realizan los movimientos principales. Un vídeo espectacular, pero que se nos antoja insuficiente a primera vista, especialmente cuando después tengamos que enfrentarnos a la máquina en partidos de verdad.

Por lo demás, encontramos la opción de jugar un partido amistoso entre selecciones de diferentes países, dejando que la máquina escoja a los jugadores de cada conjunto, o haciéndolo nosotros mismos de entre la amplia lista que se nos ofrece. Y la más importante y la que más usaremos, aquella en la que, partiendo de cero, tendremos que hacernos con el control de las calles. En esta opción comenzamos creando nuestro alter-ego en el juego. Un jugador que puede ser físicamente como deseemos, gracias al potente generador que incorpora *FIFA Street*. Podemos modificar a nuestro gusto prácticamente cualquier aspecto del mismo, desde la altura, el peso o la musculatura, hasta el diseño y color de camiseta, pantalón, zapatillas y calcetines, pasando por ojos, cejas, mejillas, barba, pelo, pómulos, tatuajes y otros del mismo estilo. Eso sí, una vez terminada la creación, debemos tener claro que nuestro jugador comenzará sin habilidad alguna en el juego. Para paliar en cierta forma este problema, podemos seleccionar siete compañeros de equipo de entre los que el juego nos ofrece, teniendo en cuenta que cada uno cuenta con unas habilidades determinadas, y mientras que unos son buenos en defensa, otros cuentan con gran precisión en el tiro o con la posibilidad de realizar espectaculares regates de cabeza.

Con estos compañeros estaremos en disposición de jugar en las mejores canchas del planeta. Y decimos canchas y no campos de fútbol, porque la realidad es que vamos a jugar en zonas curiosas. Por ejemplo, en un patio donde una de las porterías es la escalera de un portal. Tenemos 10 ciudades por delante donde demostrar nuestra habilidad con el balón. Para empezar, dado que no contaremos con dinero ni con reputación, deberemos retar a los equipos aficionados de la zona, al principio mejores que nosotros, a partidos a cinco tantos. A medida que vayamos ganando, conseguiremos puntos para mejorar nuestro jugador e incluso adquirir alguno de los profesionales que hay en el juego. Y, por supuesto, para entrar en el torneo de la ciudad en la que estemos, que obviamente hay



↑ Una "cuna" de muchos "galácticos".



Información Adicional

GALÁCTICOS DE VERDAD

Una de las características más atractivas del juego es la posibilidad de crear nuestro equipo soñado, escogiendo los jugadores que deseemos tener. Tenemos todas las estrellas del juego a nuestra disposición, de modo que lo realmente difícil será decantarnos únicamente por cuatro entre tantos grandes jugadores.

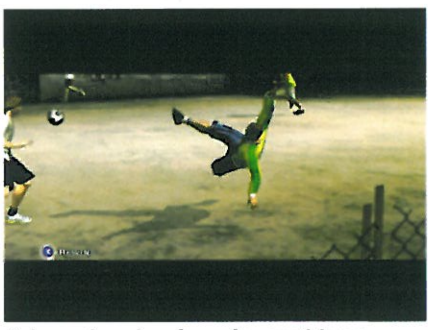


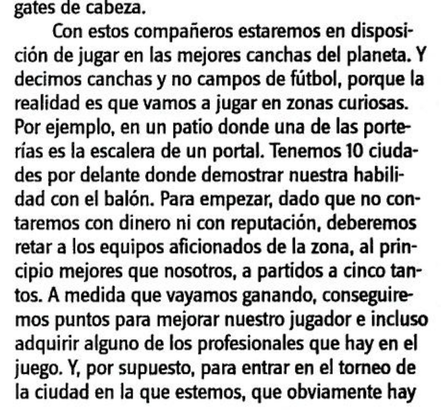
↑ Fútbol callejero en la costa azul.


↑ El portero es un espectador más.



↑ Los disparos son complicados de meter.


↑ Las mejores jugadas en las repeticiones.



CAMINO DE LA GLORIA Crea tu alter-ego y con la ayuda de unos amigos conquista las calles.

El modo principal de juego, llamado Rule the Street, nos permite crear un personaje que nos representará, con el que jugaremos en las calles de medio mundo por la supremacía. El proceso para crear nuestro equipo es el siguiente:



Lo primero que tienes que hacer, tras ponernos nombre, es elegir la apariencia, incluyendo tatuajes y aspecto físico e indumentaria deportiva.



Luego gastaremos 2.000 puntos de habilidad entre las cinco características principales que nos definirán (velocidad, potencia, precisión, regates y entradas).



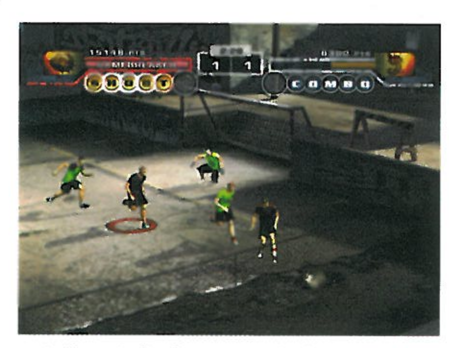
Por último, nos resta seleccionar a siete compañeros, teniendo en cuenta sus habilidades para disponer de un equipo competitivo.



Realizar jugadas al primer toque incluyendo voleas nos proporcionará más puntos.



El portero es el encargado de poner el balón en juego.



La barra indica la potencia de disparo.



Nuestros jugadores también hacen chilenas.

que ganar, pues eso nos abrirá el camino para competir en otros sitios. Para empezar, solo podemos hacerlo en Marsella, Río de Janeiro y Nueva York. Con el paso del tiempo, podremos ir a Barcelona, Londres, Roma o Berlín, hasta completar las 10 ciudades mencionadas antes.

En lo que respecta a los encuentros, los conjuntos los forman cuatro jugadores (tres de campo y un portero). No hay reglas, salvo llevar el balón a la portería contraria. No hay saques de banda ni de puerta, no hay faltas y todo vale. Con el *pad* podremos hacer espectaculares regates, pasar a los compañeros también de forma increíble y rematar a puerta en las posturas más inverosímiles. Todo a favor del espectáculo puro y duro. Jugar con las paredes es fundamental para sortear rivales y, sobre todo, es imprescindible realizar acrobacias, pues además de darnos puntos, irán incrementando un contador de energía que al llegar al máximo nos permitirá realizar un tiro espectacular prácticamente imparable para el portero.

En definitiva, estamos ante un juego muy bien realizado, que cuenta con los mejores jugadores del mundo con los que jugar a un fútbol muy especial. Una vez que empezamos a dominar los controles, la sensación es inmejorable, pues no hay tiempos muertos en el juego, no hay descansos, es pura acción continua.

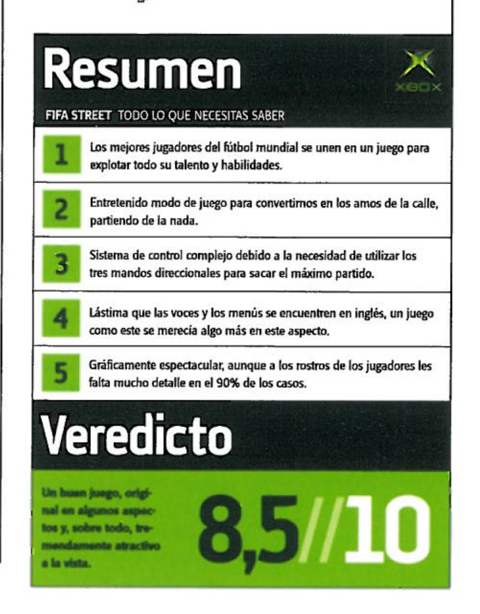
Información Adicional



REPETICIONES INCREÍBLES

Tras marcar un gol, el juego nos ofrecerá la repetición del mismo, con la peculiaridad que en las partes superior e inferior aparecerán los nombres de los protagonistas. Por un lado el jugador que ha marcado el tanto, y por otro, el portero que lo ha encajado. Además, con el botón X podremos hacer que la repetición se vea desde diferentes ángulos para admirar la plasticidad de algunas jugadas. Así que en esta ocasión la cosa no acaba cuando se marca un gol; al contrario, es entonces cuando empieza la dirección.

Cuando dominas los controles, la sensación de juego es inmejorable



Resumen

FIFA STREET TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Los mejores jugadores del fútbol mundial se unen en un juego para explotar todo su talento y habilidades.
2. Entretenido modo de juego para convertirnos en los amos de la calle, partiendo de la nada.
3. Sistema de control complejo debido a la necesidad de utilizar los tres mandos direccionales para sacar el máximo partido.
4. Lástima que las voces y los menús se encuentren en inglés, un juego como este se merecía algo más en este aspecto.
5. Gráficamente espectacular, aunque a los rostros de los jugadores les falta mucho detalle en el 90% de los casos.

Veredicto

Un buen juego, original en algunos aspectos y, sobre todo, tremendamente atractivo a la vista.

8,5//10



↑ Si ves a alguien pilotando una moto, ¡corre, Forrest, corre!


↑ Los programas creen que tú eres el culpable de la infección.


↑ Probablemente usarás el disco más que ningún otra arma.

Tron 2.0: Killer App

Un shooter en primera persona con historia

Información Adicional

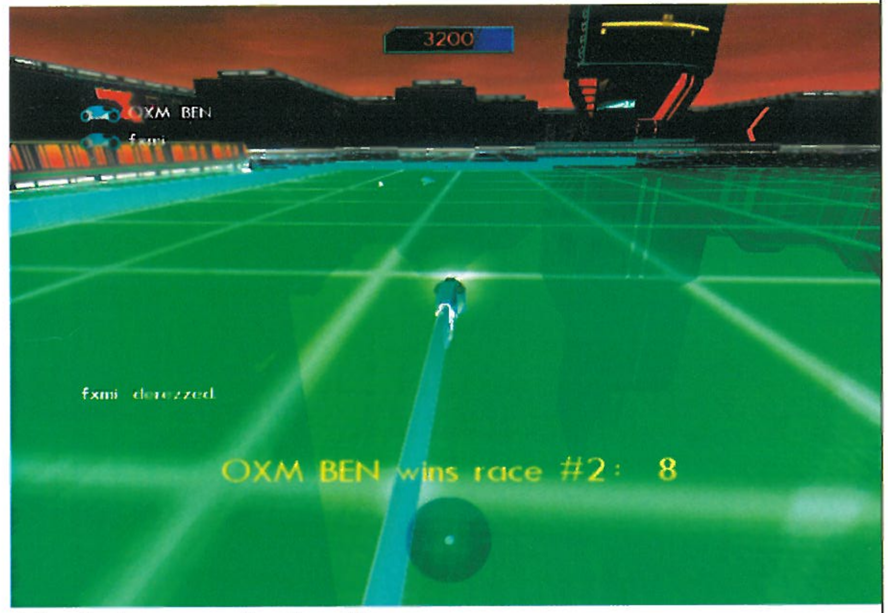
YO, ROBOT
Durante tu aventura conocerás a Mercury, una escultural representación electrónica, a quien pone la voz la no menos escultural supermodelo Rebeca Romijn-Stamos, quien ha su vez hizo de Mystique en la película *X-Men 2.*



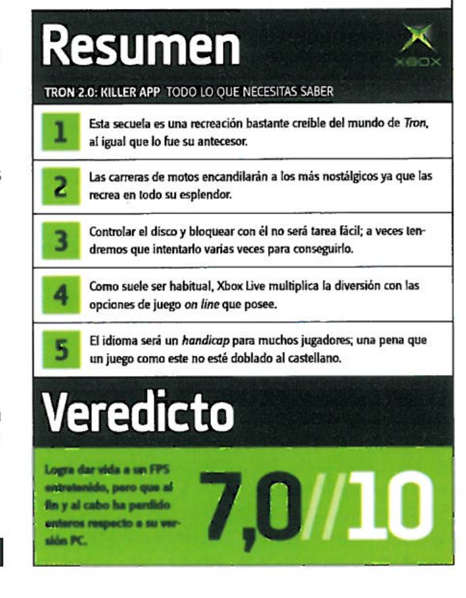
- Des: Climax & Monolith
- Dis: Atari
- Editor: Buena Vista
- Live: 2-16 jugadores
- Jugadores: 2-16 Link
- Salida: ya disponible
- www.tron20.net
- Pegi: +12
- Jugadores: 1-4 pantalla partida

Gracias a Steven Lisberger y a los ejecutivos de Disney pudimos ver a un jovencísimo Jeff Bridges internándose en "las tripas" de un ordenador, algo que quizá para los que entren ahora de primeras en el mundo de *Tron*, les pueda parecer un poco arcaico o simplemente una película muy antigua, pero como podéis ver lo de meterse en un ordenador no lo han inventado Morfeo y compañía.

Continuando la historia varios años después, Anal y su hijo Jet trabajan como programadores dentro de la misma empresa. Una tarde cualquiera un virus entra en el sistema informático, pero detrás se esconde algo más que tendrás que descubrir, introduciéndote con Jet dentro del programa infectado. En líneas generales, la jugabilidad de *Tron* es la de un arcade en primera persona, ya que tenemos acción, búsqueda de llaves y otros objetos para avanzar, además de un argumento que, poco a poco, nos va guiando a través de la historia. Sin embargo, *Tron* no es un FPS normal, el uso del disco como arma principal de ataque y defensa, y lo bien representado que está el mundo en el que nos movemos le da mucha credibilidad a la historia. Para avanzar tendremos que descargar subrutinas, actualizar nuestra propia versión del programa, defragmentar, añadir módulos de ataque y defensa, y tratar de evitar que dichos programas se puedan infectar, etc., lo que unido al lenguaje informático utilizado te hará sonreír en más de una ocasión. Diferenciando a *Tron* de otros FPS, encontraremos numerosas zonas plataformeras de cierta dificultad, sobre todo debido al diseño de los escenarios. El elemento más característico de la película original, las espectaculares carreras de motos cibernéticas están presentes en todo su esplendor, con el aliciente de poder jugarse por separado siempre que nos apetezca, o formando parte de los divertidos modos multijugador a través de Xbox Live. Si te has puesto a jugar a *Tron* sin conocer nada de la película y su imagen realmente vas a quedar sorprendido, ya que se ha conseguido recrear fielmente su espíritu, presentando un mundo creado a base de luces, neones y colores que le dan un aspecto único y original. No se puede decir que las texturas planas que presenta sean un hito técnico, pero sus luces, la recreación del escenario y el aspecto de sus personajes, forman una representación realmente fiel del universo de la película. Igualmente, la música resulta perfecta para la acción, sin demasiada notoriedad en los momentos en que no hace falta, pero siempre correcta en ambientación. Lástima que las voces en inglés no hayan sido ni siquiera subtituladas al castellano, lo que sin duda ocasionará que mucha menos gente pueda disfrutar de un título entretenido y con una estética muy particular.



↑ **Espectaculares carreras de motos *on line*.**



Resumen

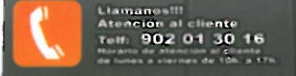
TRON 2.0: KILLER APP TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Esta secuela es una recreación bastante creíble del mundo de *Tron*, al igual que lo fue su antecesor.
2. Las carreras de motos encandilarán a los más nostálgicos ya que las recrea en todo su esplendor.
3. Controlar el disco y bloquear con él no será tarea fácil; a veces tendremos que intentarlo varias veces para conseguirlo.
4. Como suele ser habitual, Xbox Live multiplica la diversión con las opciones de juego *on line* que posee.
5. El idioma será un *handicap* para muchos jugadores; una pena que un juego como este no esté doblado al castellano.

Veredicto

Logra dar vida a un FPS entretenido, pero que al fin y al cabo ha perdido enteros respecto a su versión PC.

7,0//10



Llamanos!!!
Atencion al cliente
Telf: 902 01 30 16







Sonic acaba de clavarse uno de los grandes pinchos del suelo en las posaderas...



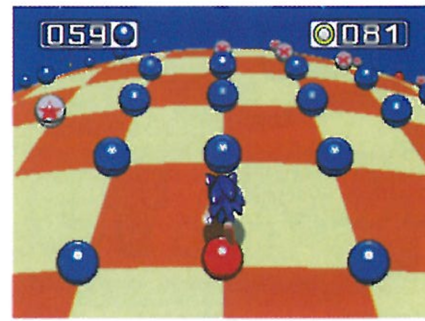
Sonic contra Robotnik: todo un clásico.



La emulación de Game Gear es decente.



Sonic 3D Blast le sacó jugo a la Genesis.



Nos encanta este juego de las bolas.

Sonic Mega Collection Plus

Otra maravillosa recopilación de Sega

Información Adicional

CADA MAESTRILLO...
...tiene su librillo. Tan cierto como que cada jueguecillo tiene sus truquillos. Con tantos títulos, la lista de trucos va a alcanzar un tamaño kilométrico. Para ir abriendo boca puedes probar con el siguiente: para desbloquear *Comix Zone* guarda una partida de *Sonic Heroes* en tu disco duro o bien juega, juega y juega a cualquiera de los juegos hasta alcanzar las 30 horas.

JUEGOS DE PALABRAS
¿Sabías que el verdadero nombre del inseparable amigo de Sonic no es Tails? Pues no es casual, porque si Sonic es rápido, el zorro lo es quizá más, gracias a su gran agilidad innata y su par de colas giratorias; de ahí que de *miles per hour*, millas por hora, se pase a Miles Prower, justo como se pronuncia en inglés.



Des: Sega	Editor: Sega
Jugadores: 1-2	Live: No
Salida: Ya a la venta	Pegi: +12
www.sega.com	

Esta recopilación es una de esas exquisitas maravillas a las que Sega viene malacostumbrándonos en los últimos tiempos. Lo cierto es que en Sega parecen comprender mejor que en cualquier otra empresa actual de videojuegos la importancia de preservar dignamente algunos de los mejores momentos de la historia del entretenimiento electrónico. Una prueba más es *Sonic Mega Collection Plus*, ya que difícilmente se pueden reunir en un solo DVD tantos buenos juegos, tan buenas conversiones y tanto valor añadido.

Tal y como delata su título, la compilación incluye 20 (sí, ¡veinte!) juegos, la mayor parte de ellos protagonizados por el puercoespín que en 1991 consiguiera desbancar a Alex Kidd como mascota de Sega. De hecho, el DVD incluye todos los juegos de Sonic anteriores al lanzamiento de la Saturn, y alguna otra joyita más para Mega Drive. Los juegos disponibles desde el principio procedentes de la Genesis son: *Sonic The Hedgehog, Sonic The Hedgehog 2, Sonic The Hedgehog 3, Sonic & Knuckles, Sonic 3D Blast, Sonic Spinball, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine. De la Game Gear se han adaptado Sonic The Hedgehog, Sonic Labyrinth, Sonic Drift, Sonic Chaos, Sonic Blast* y *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*. Por último, entre los juegos que podemos desbloquear se encuentran *Sonic 2 & Knuckles, Sonic 3 & Knuckles, Blue Spheres, Comix Zone, The Ooze, Flicky* y *Ristar*, todos ellos publicados para Mega Drive.

Las conversiones son exquisitamente fieles a los originales. Muchas veces, y debido a las altas resoluciones con las que trabaja Xbox, las conversiones perfectas no dan resultados visuales tan perfectos, pero en esta ocasión se han aplicado ligeros filtros que reducen la pixelación de los gráficos y mejoran enormemente el aspecto del juego. No es igual que jugar en la máquina original, pero casi. Esto es especialmente cierto en las conversiones de Game Gear, una plataforma con menor resolución y tamaño de pantalla que la Mega Drive. Los resultados son excelentes, y demuestran el cariño con el que el Sonic Team trata siempre a sus hijos predilectos.

Además de los juegos desbloqueables, entre los extras que demuestran ese amor están los manuales de casi todos los juegos, escaneados con esmero para la ocasión, así como portadas de cómics, ilustraciones, y escenas cinemáticas.

En cuanto a los juegos en sí, difícilmente podemos escoger uno por encima de otro, ya que casi todos son excepcionalmente buenos. No en vano precisamente estos juegos han sido los que han hecho posible que Sonic se haya convertido en un icono del videojuego, a cuya altura solo pueden llegar mitos de la talla de Mario, Link, Lara Croft o Sam Fisher. Obviamente, el tiempo no ha pasado en vano para ninguno de ellos (recuerda que estamos hablando de conversiones procedentes de máquinas de 16 bits), pero siguen resultando tan coloridos, divertidos y únicos como siempre lo han sido.



Resumen

SONIC MEGA COLLECTION PLUS TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. ¿Qué otro DVD te ofrece tantos (ni más ni menos que 20) juegos juntos? A veces menos es más, pero en esta ocasión, más es mejor.
2. La emulación del hardware Sega Mega Drive es muy precisa, sorteando con éxito los peligros gráficos de Xbox.
3. Entre los extras más atractivos se encuentran los manuales de muchos de los juegos, escaneados a gran resolución para la ocasión.
4. No hay que cumplir ningún objetivo específico para desbloquear los juegos ocultos, sólo hay que jugar mucho a determinados juegos.
5. Lo cierto es que cualquiera de los juegos incluidos es capaz de enganchar al más pintado

Veredicto

Solo uno de los grandes es capaz de meter tantos juegos antiguos en un DVD y lograr un nivel de calidad como el que rebosa esta mega-colección.

8,0//10

CONVIÉRTETE EN EL MEJOR JUGADOR CON ESTAS GUÍAS









DISNEY PRESENTA UNA PELÍCULA DE PIXAR

LOS INCREÍBLES

XBOX
PS2
GC
PC/MAC

7+

THQ

TODOS LOS OBJETOS EXTRA
ESTRATEGIAS PARA LOS COMBATES
TÁCTICAS CONTRA JEFES FINALES

PRIMA

TRUCOS Y TÁCTICAS OFICIALES DE PRIMA

primagames.com



The King of Fighters

SNK vuelve a Xbox con dos viejos éxitos



A veces apetece echar la vista atrás para poder disfrutar, durante unas horas y a los mandos de nuestra Xbox, de aquellos juegos que antaño hicieron nuestras delicias en otras plataformas. Además, si por el mismo precio podemos comprar dos viajes en el tiempo en vez de uno, mejor que mejor.

Este es el caso de *The King of Fighters*, una saga de juegos de lucha en 2D que SNK ha decidido adaptar de nuevo a nuestra afortunada consola. Afortunada, sí, porque pocas franquicias en este género han obtenido tan buenas críticas y tanto éxito entre los aficionados como esta.

The King of Fighters (más popularmente conocido como *KOF*) se remonta 10 años atrás, concretamente a 1994, año en el que se lanza el primogénito de la serie para Neo-Geo. El título revolucionó el género de los juegos de lucha al introducir un sistema de combate de tres combatientes en equipo. A partir de entonces, año tras año y hasta 2003, SNK ha ido renovando la saga con nuevos títulos.

Si en la última ocasión el desarrollador incluyó en el mismo DVD los dos últimos títulos de la serie, *The King of Fighters 2002* y *2003*, esta vez se remonta un poquito más atrás en el tiempo y adapta *KOF 2000* y *2001*. Pero lo cierto es que a nivel técnico no debe preocuparnos demasiado la relativa antigüedad de los juegos escogidos. Cierto es que podría haberse hecho un esfuerzo mayor en la conversión, ya que la fidelidad de una Xbox pone muy de manifiesto las carencias de los originales. Sin embargo, aunque las animaciones y los gráficos han ido sufriendo sus lógicas puestas al día, ganando en suavidad y resolución a medida que la serie saltaba de una plataforma a otra, este no ha sido nunca el principal objetivo de SNK, sino el de mantener el máximo nivel de adictividad y de jugabilidad posible.

Por ejemplo, en *KOF '99* aparece por vez primera el sistema de combate llamado striker, con el que cada equipo pasa a estar compuesto por cuatro personajes en lugar de tres y el jugador puede invocar la ayuda de cada uno de ellos por un número limitado de veces. *KOF 2000* y *2001* mantienen este mismo sistema, que además incluye la popular barra de espíritu que, al rellenarse, da acceso a los ataques especiales.

Otra de las características más llamativas de *KOF* es el ingente número de personajes disponibles desde el principio (más de 35), y una jugabilidad que exige una gran rapidez y coordinación de movimientos para progresar. Con las 8 direcciones disponibles y los cuatro botones de acción, *KOF* proporciona un sistema de control que claramente huye de las sutilezas propiciadas por los modernos entornos 3D, adentrándose en el terreno de la acción puramente arcade.

Por otra parte, está claro que hoy existen excelentes propuestas en el género de la lucha, y también que a pesar de sus numerosas virtudes *KOF* no está exento de fallos. Por ejemplo, si bien cada personaje tiene una personalidad y diseño únicos, no existe una historia de fondo que contribuya a crear alicientes más allá de la jugabilidad básica, y que extienda el universo de *KOF* de la misma forma que en *DOA* o *Soul Edge*. Y, obviamente, resulta mucho menos espectacular que un *Soul Calibur 2* o un *Mortal Kombat Deception*.

Pero aún sin recurrir a la pirotecnia de los últimos chips gráficos, y por mucho tiempo que pase, un buen juego es siempre un buen juego. Y sí, *KOF 2000* y *2001* eran y son, definitivamente, un buen par de juegos.

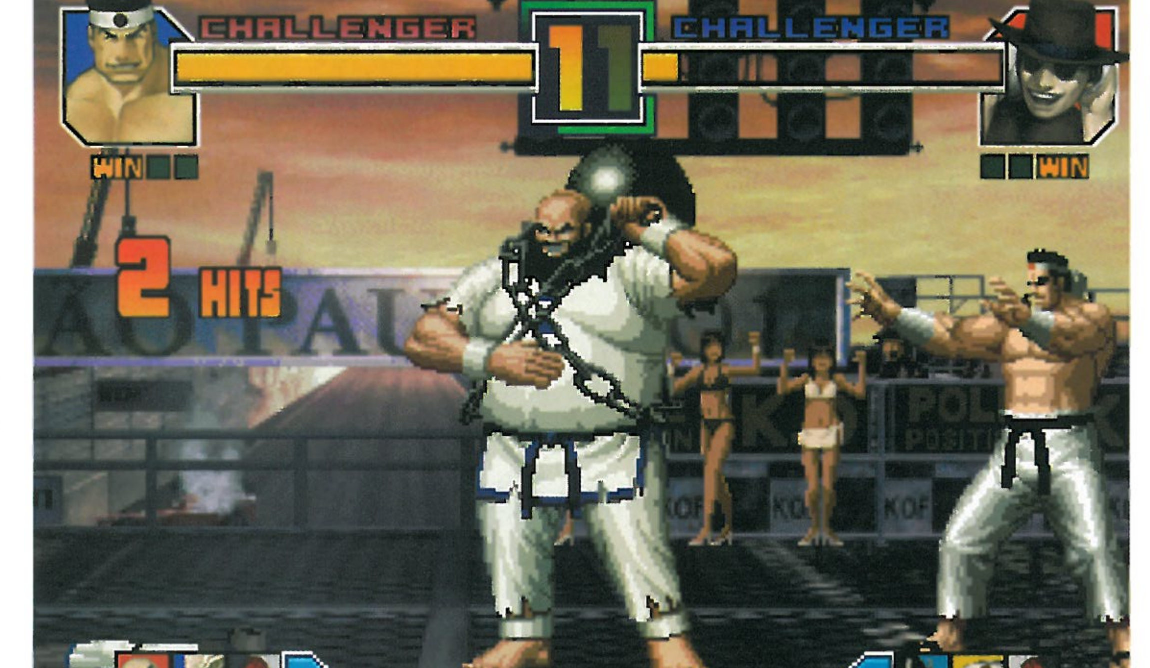
Información Adicional

BIENVENIDO A LA FIESTA

The King of Fighters 2001 incluye un modo de juego nuevo, el llamado "Party Mode", en el que deberás luchar contrarreloj y con energía limitada. Superando diferentes retos desbloquearemos características especiales o nuevos escenarios; por ejemplo, derrotar a 10 oponentes activará a Guglan como Striker, y 20 victorias te permitirán hacer lo propio con Ron.

LA HERENCIA DE LA SANGRE

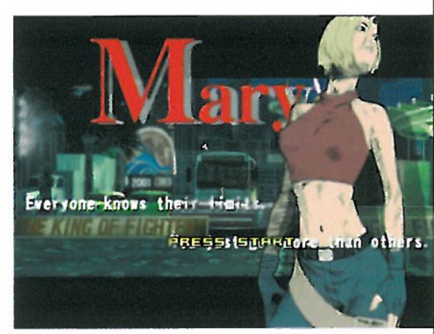
El sistema de striker surgió de combinar varias características ya presentes en otros dos conocidos juegos de lucha de SNK: *Fatal Fury* y *Art of Fighting*. *Fatal Fury* fue el primer título en incluir al famoso Terry Bogard, mientras que *Art of Fighting* abrió el camino al indicador de espíritu que se rellena con cada golpe.



No es que Choi haya caído a consecuencia de nuestros golpes, es que tener delante al bruto de Chang intimida.



KOF 2000 no se diferencia mucho de *2001*.



La estética de cómic inspira todo el juego.



La cantidad de luchadores es grandiosa.



Las luchas son impresionantes.

Resumen

THE KING OF FIGHTERS TODO LO QUE NECESITAS SABER

1. Reedición adaptada con gran fidelidad, aunque podría haberse hecho un esfuerzo mayor para suavizar algo los gráficos y animaciones.
2. La cruceta de dirección y los botones del mando estándar permiten controlar con bastante precisión a los personajes.
3. No se han introducido grandes alardes técnicos, adoptando una estética plana de cómic y priorizando la rapidez de respuesta.
4. *KOF* reúne un gran número de personajes, cada uno con una marcada personalidad y un estilo de combate diferente al del resto.
5. La herencia de las máquinas recreativas se nota en una jugabilidad arcade y en la ausencia de "extras" como una buena historia de fondo.

Veredicto

Nunca es tarde para (re)descubrir dos momentos ilustres en una gran leyenda del videojuego. Un título imprescindible.

7,5//10



La Elite de Xbox

El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.

Los juegos cuya puntuación está enmarcada con un recuadro negro pertenecen a la Élite de la Revista Oficial Xbox Edición Española.

Juego	ROX	Género	Puntuación
4X4 EVO2	07	Carreras	5,5
ALIAS	27	Acción 3ª persona	8,0
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	19	ETR	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	07	Béisbol	7,0
ALTER ECHO	21	Acción	6,9
AMPED 2	22	*Snowboard*	9,0
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	02	*Snowboarding*	8,7
ANTZ EXTREME RACING	08	Carreras	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	03	Surf	6,9
ARCTIC THUNDER	02	Carreras	5,9
ARMED AND DANGEROUS	25	Acción en 3ª persona	8,8
ARX FATALIS	23	RPG	6,2
ATARI ANTHOLOGY	36	Acción	6,5
ATV: QUAD POWER RACING 2	13	Carreras	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	06	Acción / Aventura	3,1
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	25	RPG de acción	9,0
BARBARIAN	10	Beat'em-up	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	16	Acción	3,5
BATMAN: RISE OF TZU	23	*Beat'-em-up*	6,0
BATMAN: VENGEANCE	03	Acción / Aventura	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	11	Mech shoot-'em-up	8,1
BATTLESTAR GALACTICA	24	Combate espacial	6,0
BEYOND GOOD & EVIL	25	Plataformas.	8,9
BIG MUTHA TRUCKERS	11	Conducción	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	14	RPG Arcade	7,0
BLINX:THE TIME SWEEPER	10	Plataformas	9,0
BLINX 2: MASTERS OF TIME&SPACE	35	Plataformas	8,5
BLODY ROAR EXTREME	23	Lucha	5,0
BLOOD OMEN 2	04	Acción / Aventura	6,9
BLOOD WAKE	03	Carreras / Acción	4,5
BLOODRAYNE	16	Acción	7,0
BOB ESPONJA: LA ESPONJA	36	Plataformas	7,1
BONICLE	23	Plataformas	3,1
BREAKDOWN	29	Shooter	7,0
BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN	23	Acción	9,0
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	09	Beat-'em-up	2,5
BRUTE FORCE	17	Acción	8,5
BUFFY LA CAZAVAMPIROS	08	Acción / Aventura	8,5
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	21	Arcade	7,9
BURNOUT	05	Carreras	7,9
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	16	Carreras	9,0
BURNOUT 3: TAKEDOWN	32	Conducción	9,4
BUSCANDO A NEMO	21	Plataformas 3D	7,9
CALL OF DUTY: FINEST HOUR	36	Shooter	7,0
CAPCOM VS SNK 2 EO	15	Beat-'em-up 2D	7,9
CARVE	25	Motos acuáticas	5,5
CATWOMAN	31	Acción	5,6
CEL DAMAGE	03	Carreras	5,5
CELEBRITY DEATHMATCH	24	Beat-'em-up	3,0
CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02	04	Fútbol estrategia	8,8
CIRCUS MAXIMUS	06	Carreras	3,5
CLUB FOOTBALL	21	Deportivo	7,6
CLUB FOOTBALL	33	Fútbol	7,5
COLIN MCRAE RALLY 3	10	Conducción	9,0
COLIN MCRAE RALLY 04	20	Carreras	9,4
COLIN MCRAE RALLY 05	32	Conducción	8,0
COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS	31	Acción	8,0
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	07	Estrategia	8,4
CONAN	28	Acción	5,8
CONFLICT: DESERT STORM	08	Shooter por equipos	8,3
CONFLICT DESERT STORM II	20	*Shooter* en 1ª persona	8,5
CONFLICT VIETNAM	32	Acción	8,6
COUNTER-STRIKE	23	shooter por equipos	7,0
CRASH: NITRO KART	23	Conducción	4,5
CRASH	06	Conducción	6,8
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	04	Plataformas	8,7
CRASH TWINSANITY	34	Plataformas	7,8
CRAZY TAXI 3	09	Conducción arcade	7,8
CRIMSON SEA	15	Acción en 3ª persona	8,5
CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE	23	Combate aéreo	8,5
CURSE: EYE OF ISIS	27	Survival horror	5,5
D&D: HEROES	22	RPG	7,5
DAKAR 2	18	Carreras	6,8
DANCING STAGE UNLEASHED	26	Baile	8,0
DARK ANGEL	14	Acción	4,5
DARK SUMMIT	03	Snowboarding	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	02	BMX	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	04	Fútbol	3,1
DEAD MAN'S HAND	27	Shooter	7,0
DEAD OR ALIVE 3	02	Beat-'em-up	9,3
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	13	Voleibol	8,9
DEAD TO RIGHTS	12	Acción / Shooter	7,0
DEADLY SKIES	04	Simulador de vuelo	7,5
DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK	33	Lucha	8,8
DEFENDER	16	Acción	6,0
DEUS EX: INVISIBLE WAR	25	Shooter/RPG	9,5
DIE HARD: VENDETTA	18	Acción en 1ª persona	4,0
DINASTY WARRIORS 4	22	Lucha	8,0
DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY	29	Acción	5,8
DINO CRISIS 3	22	Acción en 3ª persona	6,0
DOS POLICIAS REBELDES 2	27	Acción	5,5
DR MUTO	14	Plataformas	8,2
DRAGON'S LAIR 3D	28	Acción	5,5
DRIV3R	29	Conducción	9,5
DYNASTY WARRIORS 3	11	Acción / Aventura	8,0
EGGO MANIA	09	Puzzle	6,5
EL CLUB DE LA LUCHA	35	Acción	6,4
EL ESPANTATIBURONES	34	Acción	5,7
EL GATO	27	Plataformas	5,7



Juego	ROX	Género	Puntuación
EL HOBBIT	23	Plataformas	7,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	11	Acción / Shooter	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY	22	Acción	9,3
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	10	Acción / Aventura	7,7
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD	34	RPG	9,0
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES	14	Acción / Aventura	8,5
ENCLAVE	10	Acción / Aventura	6,9
ENTER THE MATRIX	16	Acción	7.5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	04	Deportes de invierno	5,0
ESPN NBA BASKETBALL	22	Deportes	8,2
ESPN NFL FOOTBALL	24	Fútbol americano	8,0
ESPN NHL HOCKEY	24	Hockey sobre hielo	8,2
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	06	Snowboarding	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	18	Acción	6,0
F1 2002	04	Carreras	8,7
F1 CAREER CHALLENGE	17	Carreras	6,9
FABLE	32	RPG	9,4
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	27	RPG	7,7
FIFA 2002	04	Fútbol	9,2
FIFA 2003	10	Fútbol	9,4
FIFA FOOTBALL 2004	22	Deportes	8,7
FIFA FOOTBALL 2005	33	Fútbol	9,1
FILA WORLD TOUR TENNIS	09	Tenis	2,8
FIREBLADE	12	Shoot-'em-up	4,0
FLATOUT	34	Conducción	6,5
FORD RACING 2	22	Carreras	5,7
FORD RACING 3	34	Conducción	5,5
FREAKY FLYERS	21	Conducción	7,0
FREEDOM FIGHTERS	20	Acción	8,0
FREESTYLE METALX	21	Carreras	7,8
FULL SPECTRUM WARRIOR	29	Acción táctica	8,5
FURIOUS KARTING	12	Carreras	6,0
FUTURAMA	18	Plataformas	8,5
FUTURE TACTICS: THE UPRISING	35	Estrategia	7,0
FUZION FRENZY	02	Party Game	5,0
GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY	29	Acción/Aventura	7,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	07	Aventura arcade	4,0
GENMA ONIMUSHA	03	Acción / Aventura	6,5
GLADIATOR	22	Lucha	6,7
GLADIUS	22	Lucha	6,8
GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO	35	Acción	7,8
GRABBED BY THE GHOULIES	23	Acción	8,5
GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE	24	Conducción	9,5
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	10	BMX	1,5
GROUP S CHALLENGE	21	Conducción	7,7
GUN METAL	07	Acción / Shooter	8,0
GUN VALKYRIE	05	Shoot-'em-up	8,0
HALO	02	Shooter	9,7
HALO 2	33	Acción en 1ª persona	9,7
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN	29	Plataformas/Puzzles	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	11	Acción / Aventura	7,0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	24	Acción / Aventura	6,0
HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO	23	Deportes	8,1
HEADHUNTER: REDEMPTION	33	Acción	6,9
HITMAN: CONTRACTS	28	Acción	6,6
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	09	Acción	8,1
HULK	17	Acción	8,0
HUNTER: THE RECKONING	06	Acción / Aventura	7,5
HUNTER: THE RECKONING REDEEMER	24	Arcade	8,5
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR	14	Acción / Aventura	8,7
INDYCAR SERIES	18	Carreras	8,5
INDYCAR SERIES 2005	30	Conducción	7,6
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	04	Fútbol	5,8
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	21	Carreras	5,0
JAMES BOND 007UZADO	06	Shooter	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	12	Acción / Shooter	8,0
JAMES BOND 007: TODO O NADA	25	Acción	8,5
JET SET RADIO FUTURE	03	Plataformas / Skate	8,9
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	21	Shooter	5,7
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	15	Estrategia	7,0
KAO THE KANGAROO ROUND 2	36	Plataformas	6,2
KING ARTHUR	36	Acción	3,5
KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS	33	Acción	8,8
KNIGHTS OF THE TEMPLE	28	Acción	6,0
KUNG FU CHAOS	14	Acción/Plataformas	8,1
LA GRAN EVASIÓN	19	Aventuras	7,6
LA MANSIÓN ENCANTADA	27	Acción	6,5
LARGO WINCH	09	Aventura gráfica	6,5
LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: FUGA DE BUTCHER BAY	31	Shooter	9,5
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	24	Aventura de acción	6,0
LEGENDS OF WRESTLING	06	Boxeo	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	13	Boxeo	7,2
LEISURE SUIR LARRY: MAGNA CUM LAUDE	34	Aventura	6,5
LINKS 2004	23	Simulador golf	8,5
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	08	Acción dibujos animados	6,5
LOS INCREÍBLES	34	Acción	7,4
LOS SIMS	15	Estrategia	7,7
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	23	Estrategia	8,5
LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD	34	Simulador divino	8,0
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	19	*Shooter* espacial	8,1
MAD DASH RACING	02	Carreras	6,8
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS	24	Lucha/Estrategia	6,5
MAFIA	28	Acción	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	11	Fútbol/Estrategia	8,0
MANAGER DE LIGA 2004	26	Manager de fútbol	8,4
MANAGER DE LIGA 2005	33	Manager de fútbol	8,5
MANHUNT	28	Acción	6,8
MARVEL VS. CAPCOM 2	10	Beat-'em-up	7,5
MASHED	30	Carreras	8,1



Juego	ROX	Género	Puntuación
MAX PAYNE	04	Acción	8,5
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	24	Acción en 3ª persona	9,5
MECHASSAULT	11	Shoot-'em-up de mechs	7,3
MECHASSAULT 2: LONE WOLF	36	Mechs	8,9
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	11	Shooter	7,0
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	23	Shooter	5,8
MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR	35	Acción	4,5
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	24	Acción	8,5
METAL DUNGEON	12	RPG	5,0
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	12	Acción / Aventura	9,2
METAL SLUG 3	33	Acción	7,0
MICRO MACHINES	12	Conducción	6,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	25	Compilación arcades	7,5
MIDNIGHT CLUB II	19	Carreras	7,0
MIDTOWN MADNESS 3	17	Carreras	7,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	36	Acción	8,0
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	06	Boxeo	7,0
MINORITY REPORT	12	Acción	5,0
MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	23	Acción	8,5
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	13	Beat-'em-up	8,0
MORTAL KOMBAT: DECEPTION	34	Lucha	9,0
MOTOGP 2	16	Carreras	9,4
MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY	05	Carreras	9,1
MTX MOTOTRAX	28	Motocross	8,5
MX SUPERFLY	13	Carreras	7,5
MX UNLEASHED	27	Motocross	7,0
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	05	Motocross	6,0
MYST III: EXILE	09	Aventura gráfica	6,8
NBA 2K3	13	Baloncesto	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	04	Baloncesto	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	11	Baloncesto	8,0
NBA INSIDE DRIVE 2004	24	Baloncesto	8,4
NBA JAM 2004	22	Deportes	7,0
NBA LIVE 2003	10	Baloncesto	7,5
NBA LIVE 2004	21	Deportes	8,8
NBA LIVE 2005	34	Baloncesto	8,5
NBA STREET VOL. 2	15	Baloncesto	8,7
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	09	Carreras	7,5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	23	Carreras	8,5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	35	Carreras	7,9
NEW LEGENDS	05	Acción / Aventura	4,9
NFL FEVER 2003	10	Fútbol americano	8,2
NFL2K3	14	Fútbol americano	7,8
NHL 2002	03	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2003	10	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2004	21	Deportes	7,8
NHL HITZ 20-02	02	Hockey sobre hielo	8,4
NHL HITZ 20-03	09	Hockey sobre hielo	8,4
NHL RIVALS	24	Hockey sobre hielo	8,0
NHL2K3	14	Hockey sobre hielo	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	05	Aventura / Shooter	4,2
NINJA GAIDEN	28	Acción	9,2
OBSCURE	29	Survival Horror	8,9
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	02	Plataformas	8,0
OTOGI MYTH OF DEMONS	19	Acción	8,5
OUTLAW VOLLEYBALL	23	Deportes	6,0
OUTRUN 2	33	Conducción	8,8
PANZER DRAGOON ORTA	14	Acción	8,7
PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS	10	Lucha de *mechs*	8,5
PIRATAS DEL CARIBE	20	Rol	7,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	05	Acción / Aventura	5,0
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	27	Plataformas	6,7
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	25	Acción en 3ª persona	9,0
PRINCE OF PERSIA 2	35	Acción en 3ª persona	8,0
PRISONER OF WAR	07	Puzzle / Aventura	7,7
PRO BEACH SOCCER	20	Voley playa	4,6
PRO EVOLUTION SOCCER 4	33	Fútbol	9,4
PRO RACE DRIVER	15	Carreras	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	08	Tenis	2,1
PROJECT GOTHAM RACING	02	Conducción	8,9
PROJECT GOTHAM RACING 2	22	Carreras	9,3
PROJECT ZERO	14	Survival horror	8,8
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRANCY	31	Acción	8,9
PUYO POP FEVER	26	Puzzles	7,0
QUANTUM REDSHIFT	09	Carreras futuristas	7,0
R: RACING	26	Carreras	6,7
RACING EVOLUZIONE	15	Carreras	9,0
RAINBOW SIX: BLACK ARROW	32	Shooter por equipos	8,5
RALLISPORT CHALLENGE	2	Carreras	8,5
RALLISPORT CHALLENGE 2	29	Conducción	9,3
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	11	Carreras	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	14	Plataformas	7,9
RED CARD	05	Fútbol	7,8
RED FACTION II	18	Acción en 1ª persona	7,2
RED DEAD REVOLVER	29	Shooter	8,6
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR	15	*Shooter* en 1ª per.	9,2
RICHARD BURNS RALLY	31	Conducción	6,8
ROADKILL	23	Carreras/Acción	5,5
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	23	Estrategia	6,2
ROBOCOP	26	*Shooter* en 1ª per.	3,0
ROBOTECH: BATTLECRY	11	Shooter de mechs	6,3
ROCKY	09	Boxeo	8,7
ROCKY LEGENDS	34	Boxeo	8,0
ROGUE OPS	25	Acción en 3ª persona	6,0
ROLLING	22	Deportes extremos	6,9
RUN LIKE HELL	32	Acción	6,9
SAMURAI WARRIORS	33	Acción	8,0
SCOOBY DOO! MYSTERY MAYHEM	28	Acción	7,1
SECOND SIGHT	32	Acción	7,0
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	23	Simulador aéreo	8,8
SEGA GT 2002	10	Conducción	8,5
SEGA GT ONLINE	23	Conducción	8,7
SEGA SOCCER SLAM	10	Fútbol arcade	6,8
SERIOUS SAM	12	Shooter	8,0
SHADOW OF MEMORIES	10	Puzzle / Aventura	4,5
SHADOW OPS: RED MERCURY	30	Shooter	8,0
SHELLSHOCK: NAM'67	31	Acción	7,5
SHENMUE II	13	Aventura/RPG	8,8
SHREK	04	Plataformas	5,0



Juego	ROX	Género	Puntuación
SHREK 2	30	Acción	6,7
SHREK SUPER PARTY	12	Party Game	4,0
SILENT HILL 2: INNER FEARS	09	Survival horror	8,8
SILENT HILL 4: THE ROOM	32	Survival horror	8,5
SILENT SCOPE COMPLETE	26	Shooter	6,0
SLAM TENNIS	07	Tenis	8,2
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	17	Shooter en 1ª persona	8,5
SONIC HEROES	26	Plataformas	7,3
SOUL CALIBUR II	20	Lucha	9,0
SPAWN: ARMAGEDDON	26	Acción en 3ª persona	5,3
SPLASHDOWN	08	Carreras	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	05	Plataformas	7,5
SPEED KINGS	18	Carreras	7,0
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	26	Plataformas	8,5
SPIDER-MAN 2	31	Acción	8,9
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	26	Shooter táctico	9,0
SPY HUNTER	07	Conducción / Shoot-'em-up	6,7
SPY HUNTER 2	26	Acción/Conducción	3,8
SPYRO: A HERO'S TAIL	35	Plataformas	6,9
SSX 3	22	*Snowboard*	8,9
SSX TRICKY	08	Snowboarding	8,9
STAKE	16	Party Game	6,5
STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE	29	Shooter	7,0
STAR WARS BATTLEFRONT	33	Acción	8,5
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	23	Acción	7,9
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	06	Shoot-'em-up	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	16	Acción	7,7
STAR WARS: LOS CAB. DE LA ANTIGUA REPÚBLICA	19	RPG	9,5
STAR WARS: LOS CAB. DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II	35	RPG	9,0
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST	10	Acción / Aventura	8,5
STAR WARS OBI WAN	02	Acción	7,0
STARSKY & HUTCH	18	Acción / Conducción	7,0
STATE OF EMERGENCY	16	Acción	7,8
STEEL BATTALION	13	Shooter de mechs con control	8,2
STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	27	Mechs on line	9,0
STREET FIGHTER: ANNIVERSARY COLLECTION	33	Lucha	5,9
SUDEKI	32	RPG	7,5
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	12	Shoot-'em-up	4,0
SX SUPERSTAR	19	Carreras	6,5
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	24	Acción táctica en 1ª pers.	7,2
SYBERIA	24	Aventura gráfica	8,5
SYBERIA II	27	Aventura	8,6
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	16	Beat-'em-up	8,0
TAZ: WANTED	08	Plataformas	5,9
TD OVERDRIVE	05	Carreras	4,0
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	27	Acción	6,5
TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS	27	Acción 3ª persona	8,6
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	06	Carreras	3,1
TETRIS WORLDS	09	Puzzle	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	11	Shoot-'em-up	5,0
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	24	*Shooter*	6,8
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	10	RPG	7,9
THE HOUSE OF THE DEAD 3	14	Arcade de disparo	8,5
THE SIMPSONS ROAD RAGE	10	Conducción	5,9
THE SIMPSONS: HIT & RUN	22	Carreras	7,2
THE SUFFERING	28	Acción	8,9
THE THING	09	Survival Horror	8,0
TIGER WOODS 2004	20	Simulador de golf	7,4
THIEF: DEADLY SHADOWS	30	Sigilo	8,8
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	11	Golf	8,5
TIMESPLITTERS 2	10	Shooter	9,1
TOCA RACE DRIVER 2	28	Carreras	9,2
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	13	Plataformas	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	12	Shooter en escuadrones	8,4
TOM CLANCY'S GHOST RECON 2	34	Acción Táctica	7,5
TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER	23	Shooter	8,5
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	23	Acción Táctica.	9,0
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	10	Shooter por equipos	9,2
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	03	Skateboarding	8,8
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	10	Skateboarding	8,6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	23	*Skateboarding*	8,8
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	34	*Skateboarding*	8,5
TOP SPIN	22	Deportes	9,0
TOTAL IMMERSION RACING	11	Carreras	5,7
TOUR DE FRANCE	07	Carreras	6,7
TOXIC GRIND	11	BMX	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	11	Snowboarding	6,5
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	23	Acción	8,0
TUROK EVOLUTION	08	Acción / Shooter	8,0
TY EL TIGRE DE TASMANIA 2	35	Plataformas	6,5
UEFA EURO 2004	28	Fútbol	8,4
UFC: TAPOUT	05	Beat-'em-up	8,2
URBAN FREESTYLE SOCCER	26	Fútbol	6,5
UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS DESDICHAS DE LEMONY SNICKET	36	Acción	7,4
UNREAL II: THE AWAKENING	27	Shooter	6,3
UNREAL CHAMPIONSHIP	11	Shoot-'em-up	8,5
V-RALLY 3	15	Carreras	6,1
VAN HELSING	29	Aventura/acción	7,5
VEXX	14	Plataformas	8,0
VOODOO VINCE	21	Plataformas	7,7
WALLACE & GROMMIT IN PROJECT ZOO	23	Plataformas	7,9
WHACKED!	11	Party Game	6,0
WHIPLASH	26	Plataformas	7,9
WRATH UNLEASHED	25	Lucha/Estrategia	5,0
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004	31	Billar	8,8
WORLD RACING	13	Carreras	7,5
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	18	Billar	8,2
WORMS 3D	22	Estrategia	7,3
WORMS FORTS: UNDER SIEGE	34	Acción/Estrategia	8,0
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	03	Conducción	8,0
WWE RAW	10	Wrestling	5,3
WWE RAW2	21	Boxeo	6,5
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	12	Beat-'em-up	6,0
X-MEN: LEGENDS	34	RPG	8,5
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	15	Acción	6,5
XIII	22	*Shooter*	8,5
YAGER	14	Combate espacial	8,5
YU-GI-OH! DAWN OF DESTINITY	35	Cartas	5,0

Play Live

Juego del año

Ya deberíamos estar aburridos de dar noticias sobre cierto título en Xbox Live, pero la cosa es inevitable cuando estamos hablando del juego estrella del servicio *on line* de Microsoft. *Halo 2* se ha hecho con el título de Mejor Juego de Consola de 2004 en los premios que concede cada año la AIAS o Academia de Ciencias y Artes Interactivas. Estos premios son votados por la propia industria y viene a ser como los Oscar de los videojuegos, para entendernos. *Halo 2* ha triunfado en esa y otros categorías -diseño del sonido y mejor FPS-, aunque la mención que más nos interesa aquí es, sin duda, la de Mejor Juego *On line*. Sin distinción de plataformas, ahí es nada. Por si alguien se lo pregunta, hubo un título que consiguió destacar aún con más fuerza que *Halo 2*: *Half-Life 2* (que, por cierto, también llegará próximamente a nuestra consola).

Otra noticia relacionada con el título más jugado en Xbox Live es que ha sido incluido en la lista de juegos oficiales para las próximas ciberolimpiadas; es decir, la World Cyber Games 2005 que se celebrará en Singapur el próximo mes de noviembre. Estará junto a otros siete títulos bien multiplataformas o provenientes del mundillo del PC. Los dos únicos títulos de consola presentes en Singapur serán *Halo 2* y *Dead or Alive Ultimate*, ambos exclusivos de Xbox.

1,4 millones de jugadores

Halo 2 impulsa el servicio de juego on line

Si el mes pasado os dábamos los nombres y las cifras de los juegos que habían protagonizado Xbox Live durante 2004, ahora toca hablar del propio servicio y del espectacular impacto que ha tenido el éxito de *Halo 2*.

La cifra más relevante es la de 1,4 millones de usuarios que han contratado el servicio por todo el mundo, sobrepasando las previsiones de Microsoft. Buena parte de este éxito se debe a *Halo 2*, el juego que ha vendido más de 6,4 millones de unidades desde su lanzamiento y al que ha jugado la mayoría de los clientes de Xbox Live. *Halo 2* ha acumulado nada más y nada menos que 91 millones de horas de juego *on line* desde su lanzamiento en noviembre, más que cualquier otro título en los dos años que lleva activo el servicio. Eso significa un total de 61 millones de sesiones de jugadores con una media de 91 minutos por sesión, la duración media de una película.

En total, hay ya 20 millones de consolas Xbox repartidas por el mundo. 13,3 unidades corresponden al mercado americano, cinco al europeo y 1,7 al asiático. La cuota mensual de mercado de Xbox ha crecido de forma constante a lo largo de todo el año 2004. En el último trimestre ha mantenido su crecimiento mientras el del resto de las plataformas descendía. En total, la cuota de mercado de Xbox ha crecido seis puntos sobre la de finales de 2003, situándola en el 24%.

El catálogo actual de juegos con soporte para Xbox Live comprende más de 200 títulos y para los próximos meses están previstas novedades como *Star Wars Republic Commando, Forza Motorsport, Doom 3, Unreal Championship 2: The Liandri Conflict* o *Conker: Live & Reload*, entre otros. Microsoft prevé alcanzar el parqué de 21-22 millones de videoconsolas vendidas para el próximo mes de junio.


El Jefe Maestro es el protagonista del juego estrella de Xbox.

Nuevos detalles sobre Rainbow Six 4: Lockdown

Xbox y PS2 contarán con diferentes opciones de juego on line

Rainbow Six 4 puede ser un título multiplataforma, pero Ubi Soft está poniendo una especial atención en dotar de identidad propia a cada una de las versiones. Aunque las diferencias entre los modos de juego *off line* sean pocas, no sucede lo mismo con el multijugador.

Los modos de juego con los que contará *Rainbow Six: Lockdown* son Mision y Terrorist Hunt en Cooperativo, Team Survival, Retrieval y como modos exclusivos para la versión Xbox, Total Conquest -consiste en hacerse con tres transmisores de satélites para ganar- y Team Snarpshooter -Team Survival con vidas infinitas-. Nada particularmente novedoso excepto por una cosa: la posibilidad de crear un personaje único para el juego *on line* que va evolucionando.

Es lo que Ubi Soft llama Career Mode, aunque se trata más de un elemento de la jugabilidad que de un modo *per se*. Conforme juega partidas, el jugador adquiere puntos de experiencia. Estos puntos se emplean en aprender y mejorar distintas habilidades según la clase del personaje con el que se juega. Sí, por primera vez habrá clases de personajes en las partidas *on line* de *Rainbow Six*; tal y como sucedía con *Return To Castle Wolfenstein*, entre otros.

Dichas clases son las habituales: comando, ingeniero, médico y operativo especializado. Pero con un truco. Y es que el jugador puede atenerse al manual y seguir el camino de mejoras previsto para cada una de ellas o ir escogiendo las habilidades que más le gusten independientemente de la clase a la que pertenecen. ¿Y que habilidades son esas? Por ejemplo, desplegar torretas automáticas o estaciones de salud, interferir sensores y radares enemigos o acceder a armamento y armadura vedados a otros personajes, entre otras. Pero eso no es todo. El aspecto económico también debe tenerse en cuenta en *Lockdown*. Al igual que medallas y experiencia, el jugador recibe dinero por las misiones que realiza.

Toda una serie de cambios que van a convertir a *Lockdown* en un título muy diferente de *Black Arrow* o *Rainbow Six 3*. El modo Carrera es exclusivo de Xbox mientras que los usuarios de la versión PS2 disfrutaran de otros elementos exclusivos. No hay evolución de personajes, pero sí dos bandos completamente diferenciados -el equipo Rainbow y Mercenarios-, cada uno de ellos con acceso a un arsenal y equipamiento diferente.

Algunas de las nuevas características para el juego *on line* soliviantarán a los jugadores más clásicos.


↑ *Lockdown* promete revolucionar Xbox Live.

¿El canto del cisne de *Rainbow Six 3*?

Ubis Soft publica cuatro nuevos mapas para *Black Arrow*

Rainbow Six 4 puede estar a la vuelta de la esquina, pero a su predecesor en la serie de juegos de acción táctica de Tom Clancy aún le quedan cosas por decir. Ubi Soft ha lanzado cuatro nuevos mapas que ya están disponibles para su descarga gratuita a través de Xbox Live. Los presentamos.

PUMPING STATION

HAMIM, EMIRATOS ARABES UNIDOS.

Un nivel basado en un pequeño edifico almacén. Abundantes posiciones en las que protegerse y muchos recorridos posibles. Ideal para los que gustan de los enfrentamientos a una distancia media. Conviene vigilar a los oponentes que lanzan granadas desde un patio al siguiente.

WINTER BASE

REGION DE MURMANSKA, RUSIA.

Un cañón entre montañas en el que la supervivencia depende del sigilo y la paciencia. Vamos, un paraíso para los francotiradores. Ideal para acampar y poner a prueba la paciencia del resto de los jugadores y la propia.





↑ Para los jugadores a quienes les gustan los juegos de acción bélica, Ubisoft les ha dado una alegría con la publicación de 4 nuevos mapas para *Black Arrow*.

HARBOUR

UDDEVALLA, SUECIA.

Plagado de contenedores. El trabajo en equipo resulta clave para triunfar en este mapa. Hay que permanecer muy atento por la enorme cantidad de escondites distribuidos por el nivel.

PRISON

SAN FRANCISCO, ESTADOS UNIDOS.

Una actualización del mapa del mismo nombre al que ya se pudo jugar en el *Rainbow Six 3* original. Ahora es algo más pequeño y comprende las celdas, el patio y los edificios norte y oeste. La enfermería ha sido cerrada para conseguir una jugabilidad más dinámica.

Parche para *Pro Evolution Soccer 4*

Coto a los tramposos y mejoras del rendimiento

Buenas noticias para los aficionados al fútbol que no hayan terminado de convencerse con la versión Xbox de *Pro Evolution Soccer 4*. En el análisis del mes pasado ya comentábamos que Konami estaba trabajando en un parche para limar algunos aspectos del juego *on line*, y éste ya se encuentra disponible para su descarga a través de Xbox Live.

El proceso de actualización es automático y tiene como principal novedad poner fin a la práctica de abandonar las partidas cuando se va perdiendo. El juego no aplicaba ningún tipo de penalización y el resultado es que muchos jugadores en esa situación elegían dejar colgado a su contrincante y evitar contabilizar la derrota. Cosa que ya no sucede al quedar el resultado como 3-0 en perjuicio del jugador que huye.

Otro aspecto criticado del juego ha sido la presencia del lag y el parche también disminuye este problema, aunque sin eliminarlo totalmente. Pero en este aspecto también influye la conexión de cada jugador. Tras la instalación del parche, el jugador también podrá saltarse las secuencias de celebración y las repeticiones si así lo desea. Una actualización obligada para todos los jugadores de *Pro Evolution Soccer 4* en Xbox Live.



LiveAnálisis

Miramos con otros ojos los últimos juegos analizados y nos centramos en sus opciones para Xbox Live



Ghost Recon 2

Aquí demuestra lo que vale

Análisis: ROX 34 | Puntuación: 7,5
Jugadores: 1-4 P. partida | Live: 2-16 jugadores

Ya comentábamos en el análisis publicado en el número 34 que *Ghost Recon* había cambiado. Ahora es menos táctico y está más orientado hacia la acción. ¿Cómo afecta eso a la experiencia *on line*? Para ser sinceros, no demasiado. El aspecto táctico de las situaciones deja de estar en manos de la IA y pasa a ser responsabilidad de los jugadores. Por este motivo, en Xbox Live este *Ghost Recon* es más similar a su predecesor de lo que pudiera parecer a primera vista. La perspectiva en tercera persona -otro de los cambios sustanciales- es optativa, y es una lástima que haya que seleccionarla en las opciones del jugador y que no pueda cambiarse por la de en primera persona sobre la marcha.

Gost Recon ofrece tres modos generales de juego *on line*: Solo, Cooperativo y En Escuadrón. Se trata de opciones que hacen que cada uno de los mapas se juegue de forma muy diferente según la modalidad escogida. Hay variedad y el espectáculo que conlleva el nuevo aspecto gráfico de la serie. En realidad, el único problema reseñable de *Ghost Recon 2 on line* es la inútil complicación que supone el proceso de buscar partidas. Poco claro, tedioso, sin opciones tan fundamentales como la Lista de Amigos y con múltiples esperas antes de poder saltar definitivamente a las arenas. Con todo, la experiencia de juego final merece la pena.



El tedioso proceso de búsqueda y selección de partidas no consigue estropear la experiencia *on line*.


Uno de los títulos favoritos en Xbox Live.

Veredicto

Farragoso hasta entrar en una partida. Después, un *Ghost Recon* más similar a su predecesor y mejor que *off line*. **4//5**

Mortal Kombat: Deception

Tres juegos por el precio de uno

Análisis: ROX 34 | Puntuación: 9,0
Jugadores: 1-2 | Live: 1-2 jugadores

Que *Deception* sea considerado el mejor *Mortal Kombat* realizado hasta la fecha tiene mucho que ver con sus opciones de juego *on line*. La sorprendente variedad de modos de juego que presentaba *off line* se mantienen en Xbox Live. No en su totalidad, pero el sangriento ajedrez con los personajes de la serie, el divertido Tetris con sus caricaturas y, por supuesto, el espectacular modo Kombat están presentes.

Hay cierta escasez de partidas disponibles cuando se recurre al Optimatch, pero la selección de Partida Rápida es la más adecuada en esta clase de juegos donde los parámetros a variar son reducidos. Dada la dificultad en encontrar contrincantes, se agradece que al final de cada combate los jugadores tengan la opción de tomarse la revancha. También es muy útil la información que el sistema facilita sobre el otro jugador, ya que te permite conocer cuáles son sus tácticas más utilizadas. No tanto por las victorias o derrotas conseguidas, sino porque también informa del número de veces en que ha abandonado una partida antes de llegar a su fin y eso da una idea del tipo de jugador que se va a tener enfrente.

El juego funciona igualmente bien *off line* que *on line* y no pierde ni un ápice de su espectacularidad e inmediatez. Y no hay nada como terminar una partida ejecutando una *fatality* sobre el derrotado contrincante. A ver quien no pide la revancha después de eso.



Cuando encuentras un contrincante on line, es mejor no dejarlo escapar.



Mortal Kombat exhibe en Xbox Live la misma velocidad y espectacularidad que en los modos off line.


Veredicto

Auténtica lucha *on line*. Como jugar en una recreativa de última generación con el amigo al lado. **4//5**

Worms Forts: Under Siege

Los gusanos invaden Xbox Live



Análisi: ROX 34 | Puntuación: 8
Jugadores: 1-8 | Live: 2-8 jugadores

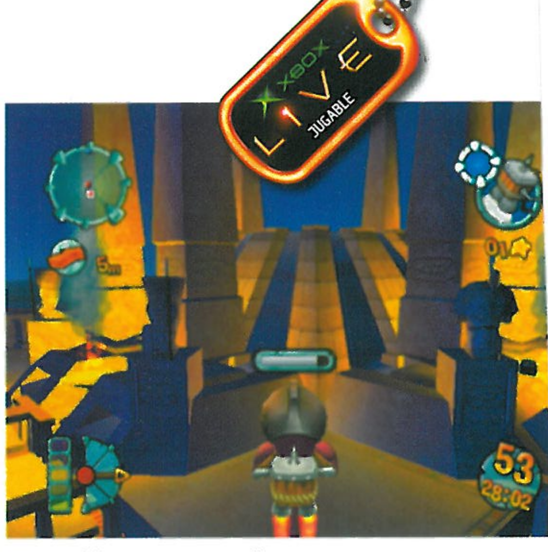
Esto es lo que los seguidores de la serie esperaban. Tras el salto a las 3D que supuso el último capítulo de la saga con los gusanos más belicosos que jamás hemos conocido, el siguiente paso debía ser el salto a Xbox Live. Y cuando ha llegado no ha decepcionado.

En Xbox Live, *Worms* se juega de forma muy similar a como se hace *off line*, con la diferencia de que el jugador puede ver lo que está preparando el enemigo. Al contrario de lo que sucede *off line*, la cámara cambia de forma automática a su perspectiva cuando es su turno. Cada movimiento y cada decisión estratégica es visible en la pantalla, lo que evita tediosos intervalos a la espera entre turnos. Y, por supuesto, lo mismo sucede en el caso contrario de forma que el juego *on line* es aún más interesante que el ya conocido.

No hay noticias acerca de contenido descargable para *Worms*, aunque hay variadas opciones de selección para los entornos, las armas e incluso la vestimenta de los gusanos protagonistas que pueden ser optimizadas antes de entrar en combate *on line*. Ideal para los clanes que busquen enfrentarse e incluso para los jugadores solitarios. *Worms* estaba pidiendo a gritos el juego *on line* y ya lo tiene. Tan desquiciado e inmersivo como esperaban sus *fans*.



Los gusanos más peligrosos de Xbox Live.



Las edificaciones son un elemento fundamental del juego, también *on line*.



Veredicto

La idea de ver al contrario durante su turno es justo lo que necesitaba para que la experiencia no desmereciera.

4//5

Need For Speed Underground 2

Los amantes del Tuning ya tienen su juego on line

Análisi: ROX 35 | Puntuación: 6,9
Jugadores: 2 P. Partida | Live: 2-16 jugadores

El primer juego de carreras con soporte para Xbox Live de EA dejaba que desear en ese aspecto, pero parece que las cosas van mejorando conforme pasan los meses ya que las nuevas incorporaciones al servicio hacen gala de una jugabilidad excelente. *NFS Underground 2* no recurre a líneas de colores para presentar a los contrincantes *on line* ni padece los problemas de estabilidad en las conexiones que se apreciaban en *BurnOut 3*. Es, en ese sentido, una experiencia mucho más asequible y recomendable.

NFS Underground 2 es un juego multiplataforma y como tal no es el que más va a lucir en pantalla. El lado positivo es que eso facilita una tasa de imágenes estable y que se pueden recorrer las calles de la enorme Bayview con fluidez. En cualquier caso, el principal atractivo de esta serie está en las opciones de personalización de vehículos que ofrece al jugador y en ese sentido no decepciona. Aquí cada participante cuenta con un aspecto único y personal; al menos, según lo que haya progresado previamente en el juego *off line* y los vehículos y mejoras obtenidas. Requisito imprescindible para afrontar el juego *on line* con algunas garantías.



¡Otra vez a la cola! Conviene pulir habilidades en el modo *off line* antes de saltar a Xbox Live.

Están disponibles los seis modos de juego de la campaña *off line* y desde la Web de EA se pueden seguir las estadísticas correspondientes a cada uno de ellos. Hay algunas opciones curiosas -como el sistema de mensajería entre jugadores- que parecen querer competir con las propias opciones del servicio en el que está integrado. Es, en cualquier caso, un decente juego de conducción que entusiasmará sobre todo a los aficionados al tuning y a la cultura callejera que conlleva.



El servicio *on line* de EA va mejorando en relación a anteriores esfuerzos.

Veredicto

Una sensible mejora en cuanto rendimiento y estabilidad para un juego dirigido a un sector muy específico.

3//5


¡SOLUCIÓN COMPLETA!
GTA SAN ANDREAS ¡COMPLETO!
PLAY2obsesion ESPECIAL
148 ¡PÁGINAS!
Grand Theft Auto San Andreas
¡SOLUCIÓN COMPLETA!
TODOS LOS MAPAS • OBJETOS OCULTOS DESVELADOS
CADA UNO DE LOS VEHÍCULOS • TODAS LAS ARMAS
MISIONES EXTRA • MODIFICACIONES DE LOS COCHES
CHICAS Y ¡MUCHO MÁS!
GTA: VICE CITY
Completo paso a paso
GTA III
Códigos de trucos
Misiones ocultas
todos los mapas
objetos ocultos
vehículos
armas
chicas...
¡ya a la venta en tu quiosco!

Clase Maestra: LCDLAR II Episodio Uno

Completa Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República II - Los Señores Sith con el lado luminoso y no te pierdas el próximo número para disfrutar de un completo recorrido aliado con el lado oscuro

Este mes analizamos a fondo los pros y los contras de salvar a la galaxia desde el pellejo de un orgulloso caballero Jedi. Si tienes tendencias megalomaníacas no te pierdas el próximo número de nuestra revista, en el cual destruiremos a la República con un aspirante a señor Sith.

Como no nos gustan las medias tintas, no serás un caballero Jedi cualquiera, sino un héroe de la cabeza a los pies. Como los más veteranos del primer *LCDLAR* sabrán, esto quiere decir que tus esfuerzos no serán recompensados con mucho dinero. Por suerte, gracias a los laboratorios y a los bancos de trabajo, lograrás salir adelante.

LCDLAR II se ambienta siete años después del primer juego. Lo sucedido en *Los Caballeros de la Antigua República I* ha pasado a los anales de la historia como la Guerra Civil Jedi. Revan ha partido rumbo a espacios desconocidos para afrontar nuevos retos, y la República se ha entregado a un lento proceso de ruina y desespero. La única esperanza de salvación de la Orden Jedi y la República está en las manos de un único caballero Jedi exiliado... Tú.



CREACIÓN DE PERSONAJES

Si juegas tu primera partida, te aconsejamos que elijas a un centinela Jedi. Se trata de un tipo bastante completo, con buenas habilidades y dotes.

Tus habilidades principales deberían ser Destreza a su Defensa, Sabiduría (poderes de la Fuerza), Constitución (por el extra de vitalidad) y Carisma (para evitar combates e influenciar a tus aliados). Empieza con 14 en los cuatro apartados.

Como Jedi que eres, tendrás que otorgar puntos de habilidad a Persuadir y Curar heridas. Informática y Seguridad también son útiles, pero por norma contarás con compañeros mucho más aptos para estas artes.

RECORRIDO

Si te comportas con respeto y educación no te costará sumar puntos del lado luminoso (LSP). Pasa de las opciones de conversación violentas o desconfiadas siempre que puedas.

PERAGUS

Emplea el ordenador médico para abrir el depósito de cadáveres. Birla el soplete de plasma al cadáver que hay en la parte trasera, sé educado con Kreia y emplea el soplete para abrir la puerta atrancada exterior. Dirígete a la sala de comunicaciones. En el camino podrás recoger tu primer poder el cual, dada la oposición, será el droide aturdidor.

Emplea la consola de la sala de comunicaciones para abrir la puerta del centro de detención. Libera a Atton y emplea la consola de la sala para contactar con el Hangar 25.

En el papel de T3, dirígete al oeste en pos de piezas y regresa al hangar. Arregla el ordenador y utilízalo para sobrecargar al droide de la sala de carga de seguridad. Dirígete a esta sala para hacer acopio de puntas informáticas, piratea el ordenador del hangar y abre la puerta acorazada que conduce al depósito de combustible. Abre la escotilla de emergencia del nivel de administración de Peragus.

Como el exiliado, dirígete a los túneles mineros. Reposta en el cilindro de plastiacero y escucha los consejos tácticos de Atton.

Cuando llegues a la cámara de control central, corre directamente hacia el ordenador y cambia la programación de los droides. Desactiva los campos de contención y dirígete hacia el turboascensor ubicado en la parte sudeste.

Abre el cilindro que hay al lado del banco de trabajo para hacerte con el sensor de huella sónica. Inquiere al HK por el cadáver; al final lo persuadirás para que recite el código vocal en el sensor. De esta forma, podrás abrir la puerta de la esclusa.

Dirígete a los dormitorios. Emplea un bláster para destruir los extintores y utiliza la consola para cerrar los sistemas de ventilación y los bloqueos de emergencia. Saquea los dormitorios en pos de registros de comunicación y vituallas, y luego cruza semejante marasmo hasta que llegues al turboascensor. Aunque logres resolver el puzzle de la transmisión deberás piratear o destruir el terminal.

Con Kreia y Atton a remolque, abandona la sala por la salida sudoeste y llegarás al Heraldo. Repara o piratea el ordenador de navegación para conseguir las cartas de deriva, y luego ábrete paso entre los asesinos Sith hasta llegar al turboascensor de los camarotes. Quítale el equipo a Kreia antes de partir.

Sigue avanzando y emplea el ordenador para abrir las puertas de mantenimiento. Ahora podrás entrar de nuevo en Peragus a través del depósito de combustible y, de paso, adquirir a T3 y el circuito de control. Emplea el terminal de la rampa de salida para desactivar los campos de contención. Regresarás al hangar. Haz que T3 instale el circuito en la consola y abre la puerta acorazada del hangar. Por aquí accederás a la cámara de descontaminación; habla con T3 para obtener puntas y, acto seguido, haz que finalice el proceso y abra la puerta. Regresa al Halcón de Ébano, acaba con unos cuantos Sith y sal de ahí.

Para lograr el máximo de LSP elige ayudar a la República, no insultes a nadie y ordena a Atton que no vuele el campo de asteroides.

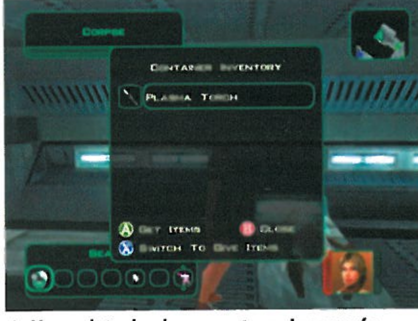
ESTACIÓN CIUDADELA

No te enzarces con la TSF pero sí contra Batu Rem. Contesta a la llamada de Moza y pasa totalmente de Czerka.

Reúnete con los ithorianos y acuerda ayudarles. Cuando visites el hangar tendrás que luchar contra algunos matones. Liquídalos y lleva el droide de protocolo a Chodo.

La próxima parada es la cantina del módulo de ocio. Ayuda a Luxa y te meterá en la tienda de Intercambio. Una vez allí tendrás que liquidar a los hombres de Loppak para hablar con él. Para evitar un baño de sangre innecesario, lucha a su lado contra Luxa y dile que deje en paz a los ithorianos.

Habla con Chodo y regresa a la cantina. Persuade a Corrun Falt para que te hable de Chano. Visita a Chano, salda su deuda y dile que se guarde su dinero. Ahora podrás robar el droide de recepción de Czerka.



↑ Un soplete de plasma es tu mejor ganzúa.



↑ Deberás luchar contra todo tipo de droides sin parar.



EL DESTINO DE REVAN

Tu conversación con Atton determina el destino de Reval, protagonista del primer *CAR*. Si fue redimido, te encontrarás con viejos amigos a lo largo del juego. En caso contrario, podrás ver a Sith Holocron en Korriban y obtener algunos detalles del pasado.

CONVERSIÓN JEDI

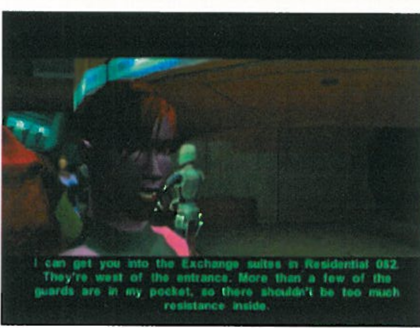
Con la Influencia necesaria, puedes enseñar a Atton, Mira, Discípulo, Bao-Dur y Doncella algo sobre la Fuerza, y conseguir así que pasen a ser Jedis. De todo el lote, la más complicada es Mira; para que pueda convertirse en Jedi, haz que regrese a Nar Shaddaa y acuda a la parte de la calle en la que Kreia de enseñó a experimentar la vida de la ciudad.



↑ Tu equipo cuenta con especialistas.



↑ Elige armas de combate cuerpo a cuerpo.



↑ **Habla con Luxa para entrar en el escondrijo.**

A continuación, asalta su ordenador principal. Cuando regreses, Chodo aumentará tu FP máximo. Dirígete a los muelles para llegar hasta Telos pero, antes, liquida a los mercenarios que hay en el cuartel general de los ithorianos.

TELOS

Con Bao-Dur a remolque, supera a las patrullas de mercenarios. Tu objetivo es el terminal que hay en el sitio de excavaciones; gracia a él sabrás hacia dónde debes ir a continuación: a la vieja base militar. Equipa tus mejores armas de iones antes de entrar y apártate de las rejillas del suelo, puesto que expulsan veneno.

Emplea a Bao-Dur para destruir los campos de fuerza y luego ordena a Atton que explore la zona que tenéis delante. Tu objetivo no es otro que el de reactivar el reactor de la base, pero de este modo se reactivará también un droide tanque en el hangar. Contra él, lo mejor que puedes emplear es una batería de granadas de iones, a tu disposición en un laboratorio. En la región polar, destruye el trío de droides HK (si Kreia conoce Destruir Droides) y entra en la meseta. Procura no luchar contra Atris.

DANTOOINE

Detente en el subnivel del Enclave Jedi, pero lleva contigo a Bao-Dur o a T3. Encontrarás un buen puñado de tesoros, además de Discípulo: si la exiliada es una chica, vendrá contigo. Cuando salgas, tendrás que enfrentarte al cazarrecompensas Gerevin.

Dirígete a la cueva de cristal. El maestro Vrook ha sido secuestrado. Libéralo y, de paso, liquida a la matriarca kinrath que hay al fondo de la cueva. Encontrarás multitud de cristales en su guarida, incluso uno con el nombre de tu personaje.

De camino a la salida toparás con un pelotón de mercenarios. Si quieres ahorrarte una buena

COMBATES Cuantos más seamos, más lucharemos

Combat mode engaged.

Atiende a tus objetivos de uno en uno. Si cambias de rival en pleno combate, lo más probable es que pierdas unos segundos preciosos mientras tu personaje ajusta la posición.

No te olvides de la opción de pausa cuando la cosa se ponga frenética.

Configura a personajes como Mira en la opción de conducta a distancia, de modo que se detengan en algún punto y procedan a cargarse a todo quisque que irrumpa a la carga.

Lleva una espada luz en cada mano. Lo que pierdes en daños potenciales lo ganas en estadísticas y bonificaciones.

Si un personaje dispone de poderes Jedi, configura sus acciones en Apoyo Jedi; ideal para cónsules como Kreia y Discípulo.

Tu comportamiento en combate, por defecto, se reduce a ataques simples. Emplea X para gozar de otras opciones, tales como dotes.

Pulsa Negro en combate para ajustar las posiciones y los próximos ataques especiales que vayas a lanzar.

TRUCOS PARA VIRTUOSOS

Toparás con Doncella en el complejo de Atris. No resulta fácil adquirir LSP si hablas con ella y su conversación no se reinicia nunca. En otras palabras, puedes obtener LSP infinitos si no dejas de hablar con Doncella.

tunda, cosa que te recomendamos, miente y di que estás con ellos. Dirígete a Khoonda y ayuda a construir sus defensas reparando sus droides y torretas, plantando minas y curando a sus soldados. Dannil, Suulru y Jarron se unirán a la milicia si se lo pides, y también Akkere si le das su llave hidráulica.

Ofrece a la milicia un discurso inspirado sobre sus familias y derrota a los mercenarios de Khoonda. Para conseguir LSP adicional deberías rechazar la recompensa del administrador.

NAR SHADDAA

Cuando tengas que enfrentarte a la salida de los muelles, entrega el Halcón de Ébano a su anterior dueño. Cuando hayas visitado todas las áreas de Nar Shaddaa, un puñado de esclavistas del Eclipse Rojo atacará al Halcón.

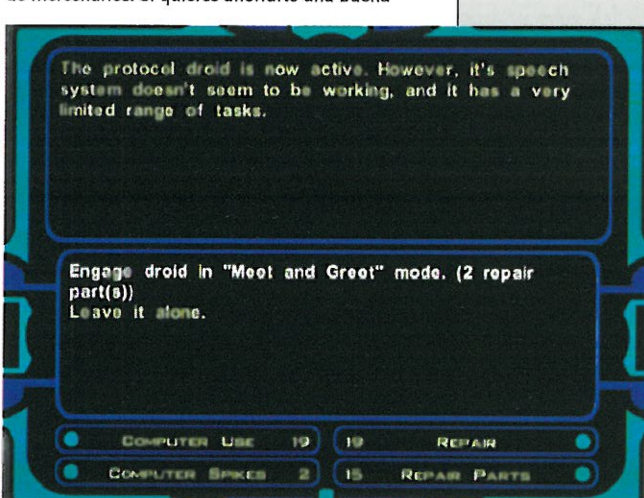
Para que la trama continúe en Nar Shaddaa tendrás que afrontar una serie de desafíos adicionales. Hecho esto, recibirás una llamada de Visquis. Reúnete con él en Jekk 'Jekk Tarr.

La cosa empieza a complicarse. Con Atton, activa un escudo mandaloriano cuerpo a cuerpo para repeler los ataques de los Soles gemelos y luego emplea unos cuantos estimulantes. Se producirá un cuerpo a cuerpo inmediato, de modo que equípalo con un par de vibromachetes. Las armas sónicas, como las granadas, también te irán bien.

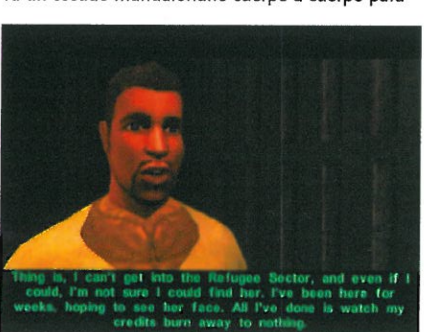
En el pellejo de Mira, ve a hablar con Visquis. En su papel de exiliada, Kreia te enseñará el control de la respiración. Renueva constantemente este poder cuando luches contra los parroquianos del bar. Conviene aprender la ola de fuerza aunque solo sea para este combate.

En el salón privado, habla con una de las camareras; compénsala para obtener LSP. Los túneles laberínticos de Visquis pueden sortearse con facilidad si giras a la izquierda nada más entrar y continúas avanzando en esa dirección hasta que encuentres el túnel de huida.

De nuevo como Mira, debes vencer a Honharr. Un escudo mandaloriano cuerpo a cuerpo absorberá buena parte de su daño. Derrota al grupúsculo de sabuesos kath que vendrá a continuación y, acto seguido, retira la tarjeta de acceso que tiene el cadáver de su adiestrador. Como mira no puede com- »



↑ **Envía a los droides para destruir a algunos de los iagreks.**



↑ **En Jekk 'Jekk Tarr los enemigos son más.**



↑ **Debes matar a los matones del Intercambio.**



Guarda las pistolas en tu inventario para Mira.

» batir contra los ubeses, planta un puñado de minas alrededor de la salida del foso y luego haz que los cazarrecompensas te persigan hasta el campo de minas. Abre el túnel de salida para que salga Mira y entren los exiliados. Ábrete paso entre los refuerzos ubeses y reúnete con Visquis en el foso. Para lograr LSP a tope, intenta salvarlo.

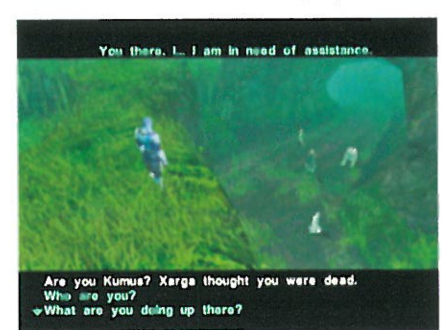
Ahora juegas con T3 en el almacén de droides de Voga. Habla con C6-E3, con C7-E3, con C6 de nuevo y, por último, con C7. Destrúyelo para acceder al almacén interior. La solución al puzzle de la puerta secreta pasa por girar los bloques central e izquierdo de derecha a izquierda y el derecho de izquierda a derecha. Recoge las identificaciones del droide de comunicación y, de camino hacia la salida, liquida a otro trío de HK.

Ahora viene lo bueno; el rescate de los exiliados que Goto tiene apresados. Envía a Atton y Mira, pero que actúen con mucho sigilo. Examina al droide que hay al lado del punto de partida para obtener el programa de apagado; piratea la consola de seguridad para sobrecargar. Destruye las minas del pasillo y luego al droide comandante, el mismo que posee los códigos para la celda de contención. Carga el programa de apagado en la consola de mando. Desactiva los campos de celdas.

En la piel de Atton, emplea un campo de sigilo para llegar al bloque de celdas sin combatir. En una celda hay un droide que posee los códigos de la torreta defensiva. Consíguelo, cambia a Mira y trastea la consola de mando. Haz que las torretas se sobrecarguen y se apaguen; empezarán a apuntar a cualquier cosa que vean, incluso a los droides de Goto.

Dirígete a la sala de audiencias para liberar a los exiliados y conseguir el código de acceso al suministro de energía. Cambia todos los sistemas para que se alimenten del suministro secundario. Cuando llegues al campo de minas, destruye a los guardianes droide pesados para hacerte con el código de acceso al campo de minas. Da media vuelta y emplea la consola para sobrecargar las minas. Ahora, engaña a los droides para que entren en su propio campo de minas.

Emplea la consola de mando del puente para desconectar los sistemas de energía. Lo único que debes hacer a continuación es escapar, pero los cazarrecompensas de Goto aparecerán en masa, Soles Gemelos incluidos. Tendrás que abrirte paso como sea hasta la escotilla de atraque para huir.



Salva a Kumus. Es un tipo agudísimo.



Otro lamentable accidente de trabajo. El departamento de seguridad e higiene deberá tomar medidas...

DXUN

Procede por la colina hasta llegar al campamento mandaloriano sin armar alboroto. Para demostrar tu valía a Mandalore, ejecuta un par de tareas típicamente mandalorianas, como arreglar los cables de corriente, rescatar a Kumus (está en el sector norte de la selva) o combatir a los zakkeg en el claro que hay al sudeste de la selva. En cuanto acabes, te llevará a Iziz.

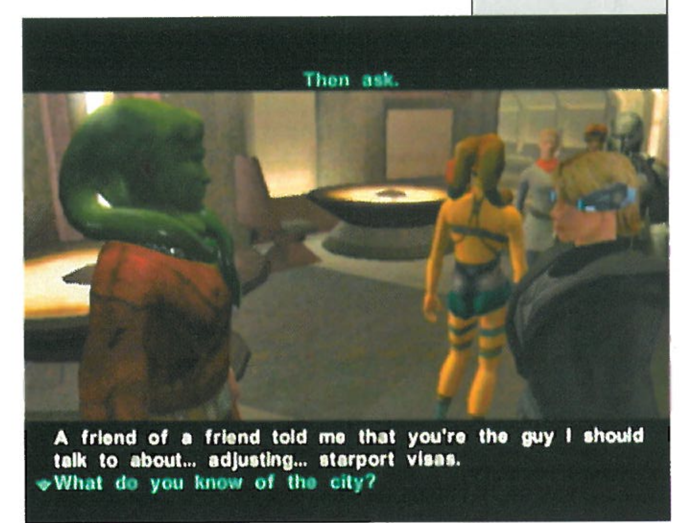
ONDERON

Ayuda a la reina Talia en cuanto te lo pidan. Las oficinas de Dhagon Ghent están frente a la cantina, en la plaza occidental. Habla con el capitán Riiken en el distrito mercantil. Visita la cantina y habla con Xaart, Kiph, Bahima y Nikko. Cuando Mandalore sugiera echar un vistazo en la escena del crimen, acude a investigar al droide roto. Regresa a la cantina y habla con Nikko, Bahima, Kiph y Panar por este orden. Ahora puedes comprarle los restos del androide a 1B-8D. Dáselos a Kiph y enseña la transmisión a Rikko.

Para conseguir los holodiscos de Dhagon, regresa a la cantina y habla con Bakkel. Iniciará un combate. Retira los discos de su cadáver y dáselos a Dhagon. Concertará una reunión con el maestro Jedi y, de forma indirecta, una serie de intentos de asesinato por los que te perseguirán incluso fuera de la ciudad.

VISAS MARR

Visas aparecerá en el Halcón de Ébano, después de tu primer encuentro con uno de los miembros del Consejo Jedi. Tras su derrota, muéstrate amable y misericordioso para sumar LSP y la chica se unirá a tu equipo.



Kipth también puede falsificar visados de puerto.



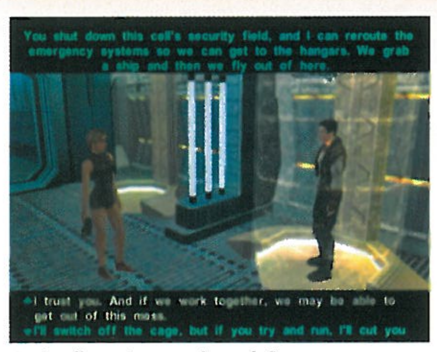
Regla de supervivencia 101: jamás luches contra la chavala de la espada de luz.

KORRIBAN

No robes a estos cadáveres a menos que quieras enfrentarte, como mínimo, a dos Hssisses. Casi todas las tumbas viejas están selladas, de modo que la única opción que te queda es la academia Sith. Desde la cámara principal dirígete hacia el oeste a través de tu 'kata. Gira por la primera a »



NOKIA SIEMENS SAMSUNG MOTOROLA LG SONYERICSSON TSM ALCATEL PHILIPS SAGEM PANASONIC SHARP
Q MOVIL
Tus sms al 7667
MIFONDO Crea tu propio fondo!!
1009 1004 1006 1015 1024 1025 1014 1023
Envía: MIFONDO534, la referencia del fondo y el texto que quieras al 7667. Ejemplo: MIFONDO534 1006 ALBERTO
SONIDOS REALES
MUY DIVERTIDOS!
Envía SONIDO534 y la referencia al 7667.
Ej.(Orgasmo Mujer): SONIDO534 1043
FONDOS
Envía FONDO534 y la referencia del fondo que quieras al 7667. Ejemplo: FONDO534 1593
Si tienes un SIEMENS y quieres borrar el logo operador, envía: FONDO534 1187 al 7667
NO ENCUENTRAS EL QUE BUSCAS? Envía FONDO534 y lo que buscas. Ejemplos: FONDO534 XXX - FONDO534 BANDERA
MILOGO
Envía: MILOGO534, el texto que quieras, la referencia del tipo de letra y del icono (si quieres) al 7667
NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS
ANIMADOS
Envía ANI534 y la referencia del animado que quieras al 7667. Ej: ANI534 1031
NO ENCUENTRAS EL ANIMADO QUE BUSCAS? Envía ANI534 y lo que buscas. Ejemplos: ANI534 XXX - ANI534 GARFIELD
MIPOSTAL
Envía: MIPOSTAL534, la referencia de la plantilla y el texto que quieras al 7667
NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS
JUEGOS JAVA
Envía JUEGO534 y la referencia del juego al 7667.
Ej (BOOBS BUSTER): JUEGO534 1046
RAYMAN (PLATAFORMAS) Ref. 1018
TRAGACOCOS (LABERINTO) Ref. 1085
SPLINTER CELL (ACCION) Ref. 1008
XIII (ACCION) Ref. 1019
PRINCE OF PERSIA (ACCION) Ref. 1017
GARFIELD BOUBLE (ARCADE) Ref. 1060
BOOBS BUSTER (EROTICO) Ref. 1046
SEXY POKER (EROTICO) Ref. 1120
IMAGENES
Envía IMAGEN534 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN534 4932
NO ENCUENTRAS LA IMAGEN QUE BUSCAS? Envía IMAGEN534 y lo que buscas. Ejemplos: IMAGEN534 XXX - IMAGEN534 PUCCA - IMAGEN534 BANDERA
TONOS
1 OBSESION LATINO Referencia 7724
2 DALE DON DALE LATINO Referencia 7435
3 DEL PITA PITA DEL ANUNCIO TV Referencia 7841
4 PAQUITO EL CHOCOLATERO FESTIVO Referencia 5570
5 REAL MADRID HIMNO Referencia 5063
6 ES COMO LA COCAINA DANCE/TECHNO Referencia 7505
7 YO EL VAQUILLA HIMNO NACIONAL Referencia 7267
8 GOLOSA LATINO Referencia 7932
9 EL NOVIO DE LA MUERTE HIMNO (estribillo) Referencia 7288
CINE/TELEVISIÓN
Eres Un Cabrón Hijo Puta - CINE 5566
El Último Mohicano (principio) - CINE 5956
El Señor De Los Anillos - CINE 7580
El Exorcista (Tubular Bells) - CINE 5574
Piratas del Caribe - CINE 7756
El Último Mohicano (final) - CINE 7378
La Muerte Tenía Un Precio - CINE 6264
Misión Imposible - CINE 5002
Embrujadas - TV 6840
Pulp Fiction - CINE 6082
Bola De Dragón - TV 6503
Shrek 2 - CINE 7799
Harry Potter - CINE 5878
Shin Chan (estribillo) - TV 6536
Star Wars (Marcha Imperial) - CINE 7962
Isi/Disi (Rubia De La Cuarta Fila) - CINE 7892
Te Comeré A Besos (Anuncio Tampax) - TV 7820
POP/ROCK/RUMBA
Jesucristo García - ROCK 6246
Mami - RUMBA 7764
Hablando En Plata - POP 7827
Cómo Ronea - POP 7742
Pastillas De Freno - POP 7640
Malo - POP 7696
Vicio - ROCK 7443
La Costa Del Silencio - ROCK 7353
Con La Luna Llena - POP 7960
Bambu - LATINO 7719
Ella - POP 7931
Lo Que Me Gusta De Ti - RUMBA 7908
Chocolate - LATINO 7825
Viva La Vida - LATINO 7789
El Mario De La Carnisera - POP 7655
DANCE/TECHNO
Radical 6270
Scorpia 6541
El Último Mohicano (Dance) 7856
Dos Gardenias 7402
Zanarkand 6512
El Bosque De Colores 7895
Fading Like A Flower 7896
Despre Tine 7855
Volterela 7849
Chapí Chapó 7900
Coraçao 7852
HIMNOS
Himno De La II República 6827
La Internacional Comunista 6700
Eusko Gudariak 7485
Els Segadors 6352
Quinto Levanta Tira De La Manta 7210
El Novio De La Muerte (estrofa) 6666
Asturias Patria Querida 7731
Canción Del Legionario 6829
Agur Jaunak 7976
PP (Partido Popular) 6641
Atlético De Madrid 5004
A Las Barricadas 5638
Centenario Real Madrid 6273
Los Voluntarios 7819
OTROS
Need For Speed Underground - VIDEOJUEGO 7466
The Legend Of Zelda - VIDEOJUEGOS 7095
Juiced (By The Grace Of God) - VIDEOJUEGO 7970
Final Fantasy X2 - VIDEOJUEGO 7837
La Cabra (La P*ta De La Cabra) - FESTIVO 5668
Si Te A Pillao La Vaca Jodete - FESTIVO 7490
Ninja Gaiden - VIDEOJUEGO 7822
Una Vieja Y Un Viejo Van Pa Albacete - FEST. 7694
Fifa Soccer 2004 - VIDEOJUEGO 7815
MONOFÓNICOS: Envía TONO534 y la referencia al 7667 del tono que quieras. Ejemplo: TONO534 7724
POLIFÓNICOS: Envía POLI534 y la referencia al 7667 del tono que quieras. Ejemplo: POLI534 7724
QMOVIL.COM



Confía en Atton no hace daño.

» la izquierda y encontrarás un ordenador en marcha; piratéalo y superarás la prueba Sith. Estas son algunas de las respuestas correctas: veinte, gizka, Freedon Nadd y pasión - fuerza - poder - victoria.

Abre la sala de entrenamiento; inicia la secuencia. Cuando derrotes a los tu 'kata, se abrirá la puerta de la sala de detención. Entra y encontrarás al maestro Vash. Aquí estás pillado. A continuación te aguarda un combate de armas tomar contra Darth Sion, de modo que prepárate para hacer frente a un enemigo Jedi muy, pero que muy potente.

REGRESO A DXUN

He aquí tu última oportunidad para reforzar el cristal especial de tu espada de luz. Cuando despejes Onderon, Kreia se negará a hacerlo de nuevo.

El equipo que se dirija a la tumba debe estar formado por un Jedi potente y un ladrón con conocimientos tecnológicos. Visas y Mira van que ni pintados. Al principio, cuélate por las minas, desactiva el sensor de movimiento y dirígete a sus generadores. Apágalos para desactivar sus droides y torretas. A partir de aquí comienza una batalla a la carrera. Dentro del templo propiamente dicho puedes avanzar por los pasillos que hay a ambos lados de la barrera para encontrar los terminales antiguos. En el oeste, la respuesta es C; en el este, debes multiplicar, restar, sumar y multiplicar. A cambio, recibirás piezas extrañas para la espada de luz.



Tú contra la élite Sith: ¡adelante!



Los merodeadores Sith con ataques aturdidores.

COMBATE Da una lección al lado oscuro



CONSTRUCCIÓN DE LA ESPADA DE LUZ

Recibirás piezas de espada de luz a modo de recompensa por cumplir algunos de los objetivos principales de la historia. Podrás construir una en cuanto superes el primer planeta. Si superas uno de estos objetivos tras construir tu primera espada, recibirás una espada ya construida y sin modificar, o una espada de luz corta.

POTENCIA A TU PERSONAJE

Un Jedi es un auténtico tanque de combate cuerpo a cuerpo. Intenta situar al máximo sus niveles de Combate con Dos Armas, Ráfaga y Dureza. Incluso los personajes del lado de la luz con poca Sabiduría deberían invertir en Ola de Fuerza, Campo de Estasis y Tormenta de Fuerza, ya que de este modo los combates más complicados dejan de serlo.

En la antecámara, puedes abrir la puerta si empleas el terminal del este o el del oeste. La defensa del terminal oeste no es tan bestia.

Ahora lo *único* que te queda por hacer es liquidar al trío de maestros Jedi oscuros que hay en la cámara de enterramiento. Sea como fuere, la escena se acabará en un santiamén. Haz acopio de estimulantes y de escudos energéticos potentes.

REGRESO A ONDERON

¡Menuda entrada! Ábrete paso entre los soldados de Viklu para llegar al palacio; puedes emplear una espada de luz para desactivar los campos de fuerza del general.

Desde la puerta cerrada del palacio, dirígete al sur. En la oficina de seguridad, mantén con vida a Kiph pero apaga todo lo que tenga conectado a su terminal. Ahora puedes proceder hacia el norte y brindar los códigos a Kadron. De paso, procura pasar por el museo para obtener la túnica de guardián de Ossus, el mejor blindaje Jedi del juego.

Cuando consigas llegar a salvo a la sala del trono tendrás que combatir contra la larva de Drexl. Es un enemigo de armas tomar. Cuando se aproxime, masácrala con fuego de bláster y procede con potentes ataques de la fuerza (por ejemplo, Rayo de Fuerza) para liquidarla. Cuando finalice la batalla, convence a la victoriosa Talia para que deje con vida a Vaklu.

REGRESO A DANTOOINE

La puerta hundida del Enclave está abierta. Visita a los maestros para aprender Sintonía con la ayuda de la Fuerza.

REGRESO A TELOS

Evita combatir contra Atris por todos los medios. Perdónala y obtendrás LSP.

REGRESO A LA ESTACIÓN CIUDADELA

Empezarás esta misión en el complejo ithoriano. Ábrete paso entre las fuerzas Sith hasta llegar a los muelles.

EL DEVASTADOR

Lleva a Visas contigo. Deja que se detenga al lado de su antigua celda. En tu automapa aparecen resaltados cuatro sitios de bomba. En la bahía de



Los capitanes Sith no son muy peligrosos.



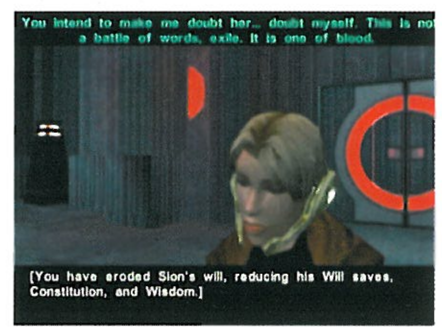
Procede con ataques cuerpo a cuerpo.

misiles de la nave hay un núcleo de protones de recambio. Encontrarás al General Tobin nada más partir de la cámara central. Convéncelo para que haga un sacrificio, aunque perderás influencia con Mandalore. En el puente te enfrentarás a Darth Nihilus. Inmunidad a la Fuerza va de perlas, ya que de este modo es un tres contra uno. No dejes que Visas se sacrifique, y no pares de acosar a Nihilus hasta que se dé por vencido.

MALACHOR V

Las bestias de las tormentas pueden ser letales, sobre todo si luchas contra más de una a la vez. Emplea bláster para ablandarlas desde lejos, y liquídalas si puedes. El auténtico problema lo tenemos con la bestia mayor de las tormentas. Ni se te ocurra enfrentarte cuerpo a cuerpo, puesto que puede infligir un daño de 170++ por cada golpe. Debilítala con minas; emplea estimulantes y poderes de la fuerza para reforzarte de cara al toque de gracia.

A continuación se producirá el enfrentamiento final entre Mira y Honharr; los escudos cuerpo a cuerpo te inmunizarán frente al ataque de Honharr. Patéale el trasero pero déjalo con vida. Como Bao-Dur remoto, corre hacia las naves destrozadas y emplea sus ordenadores. En la superficie, una está hacia el nor-noreste y otra hacia el sudoeste; en las profundidades, hay una justo hacia el norte desde el punto de partida y una cuarta, de nuevo, hacia el sudoeste.





Las palabras de odio pudren el ánima.



Tienes que aguantar más que Sion.

ACADEMIA TRAYUS

Si dispones de algo que te haga inmune al aturdimiento, colócatelo. En este nivel debes enfrentarte a lo mejorcito del ejército Sith: asesinos Sith, Jedis oscuros, merodeadores Sith... Tendrás que emplearte a fondo para superar a dichas hordas enemigas y lograr enfrentarte a Darth Sion.

Como Jedi, Sion no destaca precisamente por su inteligencia. Su principal arma es el aguante, de modo que deberás vencer unas cuatro veces para derribarlo. Entre combate y combate puedes persuadirlo para que arroje la toalla, de modo que reduzcas sus estadísticas.

Cuando caiga, aún te queda un último desafío: Darth Traya. Dale una oportunidad para que se rinda, aunque no la aceptará. Traya no es muy buena en el apartado de los duelos, pero dispone de más HP que nadie en todo el juego; necesitarás armarte de paciencia y de Inmunidad a la Fuerza para acabar con ella. Cuando caiga, enviará a un trío de espadas de luz voladoras a por ti. Puedes huir e intentar hacer frente a las espadas de una en una, o bien esquivarlas y atacar directamente a Traya. Hagas lo que hagas, al final se acabará el juego.

TRUCOS

PRIMERA REGLA JEDI

Si no está atornillado, cógelo. Si no puedes desatornillarlo, atente a la regla anterior.

SEGUNDA REGLA JEDI

Como las espadas de luz son armas energéticas, puedes protegerte de ellas con la tecnología de escudo apropiada. Un prototipo de escudo verpine te brinda unas cuantas rondas gratis contra Jedis enemigos.

LA MANIOBRA DE LA HUIDA CON EL RABO ENTRE LAS PIERNAS

CARII está programado para sacarte del modo de combate si pasas cierto tiempo sin pelear, incluso cuando tienes a un enemigo armado pisándote los talones. Si estás gravemente herido, huye hasta que tu personaje pierda la pose de combate (hasta que se recoja la espada de luz, por ejemplo). Ahora podrás emplear los botiquines y estimulantes del menú de inventario como si no estuvieses en pleno combate y tuvieses tiempo para gestionarlo.

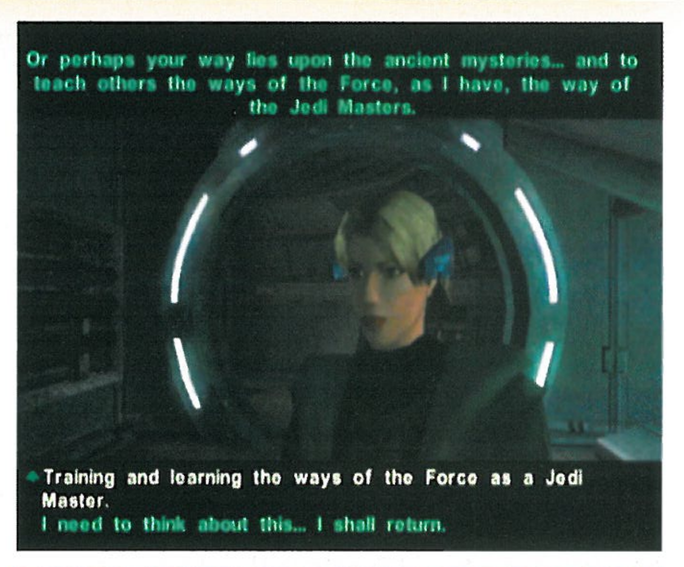


La clase de aeróbic era muy famosa.





Las espadas de luz de Traya pueden infligir daños severos. No luches contra todas a la vez.





Te ofrecerán la opción de obtener una clase de prestigio al lado de Kreia en el Halcón de Ébano.

A TU BOLA

En el modo solitario, al emplear la orden de Inmóvil puedes tender emboscadas y pillar a los enemigos en pleno fuego cruzado. Envía a un Jedi para que haga de anzuelo y conduzca a los rivales hacia la trampa que les has tendido.

¿PROBLEMAS CON EL PAZAAK?

Que no cunda el pánico. En esencia, el Pazaak es igual que el blackjack pero con cartas agujereadas. Compra cartas +/- en cuanto tengas oportunidad para aumentar tus opciones.

RECOLECTA DE OBJETOS

Casi todos los objetos del juego están distribuidos de forma aleatoria, de forma que resulta harto complicado hacerse con todo. Tendrás que explorar hasta el último rincón si quieres lograr el mejor equipamiento posible.

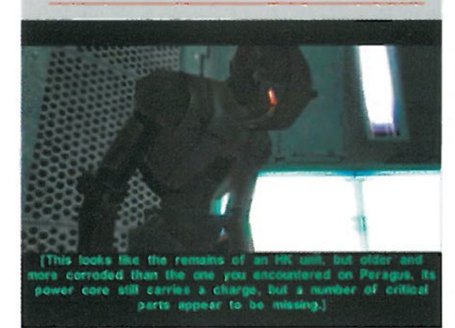
CLASES DE PRESTIGIO

Para hacerte con una clase de prestigio, alcanza el nivel 15 y supera el 75% del camino ha- »



Un arma para acabar con sus unidades.

Armas



RECONSTRUCCIÓN DE HK-47:
Necesitarás cuatro piezas para montar un nuevo HK, y puedes instalar una quinta.



VOCABULADOR HK:
Lo lleva el droide asesino de Peragus.

GRUPO DE CONTROL DE HK:
Lo lleva una de las unidades de HK que ataca en Telos.

CHASIS DE HK:
Lo lleva una de las unidades de HK que ataca en el almacén de Vogga.

PROCESADOR DE DROIDE HK, PAQUETE DE PROTOCOLO PACIFISTA PARA HK:
Estos ítems, así como muchos otros, aparecerán de forma aleatoria en el inventario de cualquier comerciante que intercambie piezas de droide.

ESTADÍSTICAS Para redondear a tus personajes

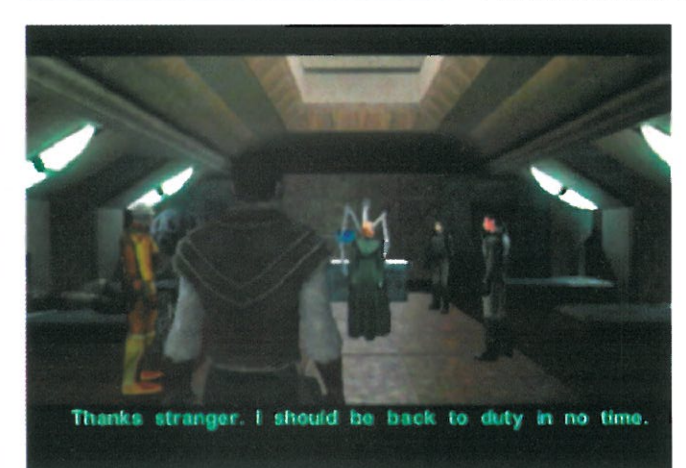




↑ **Los mercenarios de Czerka son duros de pelar.**



↑ **Pazaak: no es tan difícil como parece.**



↑ **Para obtener LSP, emplea Curar Heridas en los soldados heridos.**

» cia el dominio de la luz o de la oscuridad. Kreia te ofrecerá la opción la próxima vez que entres en el Halcón de Ébano. Los vigilantes son combatientes equilibrados que logran habilidades de sigilo, los maestros obtienen muchos poderes de la fuerza y extras de influencia, y los expertos en armas pueden mejorar su destreza con dos armas y las dotes de especialización con espada de luz. Cada uno de los personajes tienen su habilidad característica y deben decidir cuál prefieres.

EXPERIENCIA INFINITA

En Korriban, en la tumba escondida, explora el cadáver del Jedi para invocar a dos o tres Hssiss. Aparecerán cada vez que inspecciones el cuerpo, incluso aunque haya ya otros Hssiss en la estancia o le hayas birlado el equipamiento. Con poderes como Campo Mortal o Tormenta de Fuerza, puedes deshacerte de hasta 30 Hssiss de una tacada y hacer acopio de PX.

LSP INFINITOS

Hay dos lugares en el juego en los que puedes lograr LSP infinitos. El primero lo tienes en el templo de Atris de Telos; tienes que hablar con la doncella. La segunda oportunidad la disfrutarás si apoyas a Kreia en el tercer desafío de la tumba escondida de Korriban; cuando finalice, puedes hablar con ella para reiniciar el desafío y ganar de nuevo los LSP que obtuviste por defenderla.

CAMPOS DE SIGILO

Cuando empleas un generador de campo de sigilo, un ataque, una charla o el empleo de un ordenador lo romperán. El resto de acciones no, de modo que puedes abrir cerraduras, desactivar minas, recoger cosas o abrir puertas sin temor alguno.

HOMBRE CONTRA MUJER, LUZ CONTRA OSCURIDAD

Los personajes masculinos pueden reclutar doncellas en Telos, mientras que las Jedi encontrarán discípulos en Dantooine. Los caballeros Jedi se alejarán de Nar Shadda con Mira a remolque, mientras que si apuestas por el lado oscuro, tendrás que soportar a Honharr.

Trucos

En estás páginas podrás encontrar los mejores códigos y trucos para los últimos juegos de Xbox. Te ayudaremos a encontrar niveles ocultos, desbloquear nuevos jugadores y, por supuesto, te ayudaremos a finalizar el juego sin agobios y dificultades. Así que ve olvidándote de volver a quedarte atascado en un juego.

MERCENARIOS: EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN

Aquí tienes varios trucos que te ayudarán sobremanera. Pero recuerda que para seguir disfrutando de sus efectos deberás volver a introducirlos después de cada pantalla de carga:

- **Inmunidad:** en la pantalla de facciones del PDA introduce Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, con el Pad direccional (si lo haces correctamente se oirá un *clic*). Sólo serás vulnerable a una caída en aguas profundas, y tu vehículo será también invulnerable.
- **Munición infinita**: con la misma metodología de antes introduce la siguiente combinación: Derecha, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda.
- **Conseguir 100.000$**: Esta vez, la combinación es la siguiente: Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha.
- **Acceso a todas las misiones y personajes extras**: La combinación es Izquierda, Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Derecha, Arriba, Arriba.
- **Todos los items de la tienda**: introduce en esta ocasión Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha.
- **Conseguir 1.000 Moolahs**: Introduce la siguiente combinación con el mando analógico: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha. Si lo haces correctamente se oirá un sonido.



Mercenarios: El Arte de la Destrucción.

ODDWORLD: STRANGER'S WRATH

La vida del cazarecompensas no es nada fácil, como vais a descubrir en este juego, y por eso estos trucos os van a venir que ni pintados para intentar llevar a buen fin las aventuras de Stranger. Lo primero que tendréis que hacer es activar el modo trucos; es un poco enrevesado y necesitas dos mandos, pero vamos a intentar explicároslo de una forma clara y sencilla: mientras estés jugando una partida inserta un mando en el puerto 2 de la consola, y luego quítalo sin hacer nada más. A continuación, pulsa inmediatamente en el mando 1 la siguiente combinación de botones: X, X, Y, Y, B, B, A, A. Si lo haces correctamente se oirá un sonido. Acto seguido ya podrás utilizar los siguientes trucos que te ofrecemos:

- **Invencibilidad**: Introduce la siguiente combinación de botones: X, Y, A, B, X, Y. Si lo haces correctamente se oirá un sonido.



Oddworld: Stranger's Wrath.

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

Te ofrecemos dos trucos bastante sencillos pero que te permitirán darle un aire nuevo al juego cuando ya lo hayas explorado por completo:

- **Escenarios alternativos**: En la pantalla de selección de escenario pulsa el botón negro o la X a la vez que escoges una opción. Cuidado, no funciona con todos los escenarios, descubre tú mismo con cuáles vale.
- **Estilos de pelo alternativos**: En la pantalla de selección de personaje pulsa el botón negro o blanco, o la X o la Y a la vez que escoges un luchador. Al igual que antes, no funciona con todos los personajes, así qué descubre tú mismo con quienes funciona.

NBA LIVE 2005

Y otros dos jugosos trucos para que hagas un carrerón en la competitiva NBA que ni el mismísimo Pau Gasol. Introdúcelos en la pantalla de códigos de Mi NBA:

- **50,000 puntos para el modo Dinastia:** YISS55CZ0E
- **Todas las zapatillas disponibles:** FHM389HU80

PRO EVOLUTION SOCCER 4

¿Te gustaría que la pelota se te quedará como por arte de magia pegada a los pies? Pues si quieres conseguir esta especie de **balón imantado** todo lo que tienes que hacer es lo siguiente: pulsa el botón de pausa mientras estés jugando un partido de exhibición. A continuación, pulsa Arriba, A, Arriba, A. El juego te sacará del partido que estuvieses disputando, pero cuando vuelvas al menú de opciones encontrarás una nueva opción llamada Balón Magnético; si la activas no perderás el control del balón en ningún momento.

HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

Tan mágico como las propias habilidades que enseñan en Hogwarts es el efecto de este sustanciosos truco:

- **Invulnerabilidad:** Cuando estés en el menú principal del juego pulsa Arriba, Izquierda, Abajo, Izquierda, Derecha, Botón negro, Botón negro y Botón blanco.

FUTURE TACTICS: THE UPRISING

En este caso os ofrecemos la posibilidad de poder **escoger cualquier nivel del juego**; para ello, cuando estés en la pantalla de selección del modo historia, pulsa la siguiente combinación de botones: Gatillo Izquierdo, X, Gatillo derecho (x2), Botón negro, X, Gatillo Izquierdo, Gatillo derecho, Botón negro.

BOB ESPONJA: LA PELÍCULA

Un juego realmente peculiar pero mucho menos sencillo de lo que su afable aspecto puede sugerir, por lo que sin duda estos truquillos serán bienvenidos por más de uno:

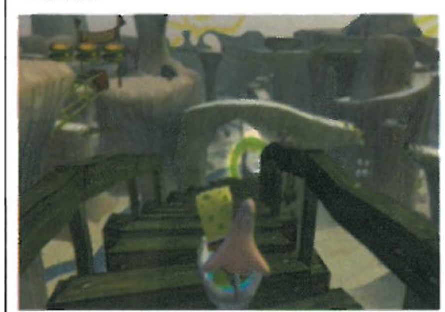
- **Energía al máximo:** pausa el juego, mantén presionados los dos gatillos e introduce la siguiente combinación de botones: Y (x4), X, Y, X, Y.
- **Todos los movimientos:** pausa el juego, mantén presionados los dos gatillos e introduce la siguiente combinación de botones: X (x2), Y, X, Y (x2), X (x2).
- **Todas las tareas desbloqueadas:** pausa el juego, mantén presionados los dos gatillos e introduce la siguiente combinación de botones: Y, X, Y (x2), X, Y, X (x2).



NBA Live 2005.



Pro Evolution Soccer 4.



Bob Esponja: La Película.

En el DVD

EL DISCO de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el pad direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el zoom. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



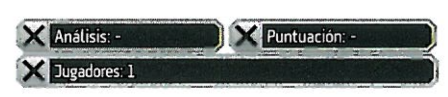
Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.



Forza Motorsport



Microsoft presenta un nuevo juego sobre cuatro ruedas, que está dispuesto a dejar huella no sólo en el asfalto de sus carreteras virtuales, sino en la mente de todos los aficionados al género automovilístico. La demo nos ofrece la posibilidad de pilotar hasta 12 modelos de coche diferentes: 4 de clase B (Nissan 350Z Track, Subaru Impreza WRX STi, Mitsubishi Lancer Evolution VIII GSR y Acura NSX), 4 de clase A (Chevrolet Corvette C6, Ferrari 360 Modena F1, Porsche 911 GT3 y Dodge Viper GTS ACR), y 4 de clase R (Audi #1 Infineon R8, Toyota #27 GT-ONE TSO20, BMW Motorsport #15 V12 LMR y Ferrari #12 Risi Competizione F333SP). Doce auténticas maravillas de la ingeniería de competición que, aunque en la demo no podremos modificar y personalizar con los diferentes *kits* disponibles en la versión final del juego (reducción de peso, mejora de aerodinámica, turbo y mejoras del motor, etc.), sí se nos permitirá activar o desactivar los sistemas de administración de estabilidad, control de tracción, ABS y transmisión automática o manual. En cuanto a los circuitos disponibles, únicamente tenemos el de Laguna Seca, en Monterrey, California, que posee una longitud total de 2,24 millas. En él competiremos a tres vueltas contra los tres vehículos restantes disponibles dentro de la clase escogida en una fiel simulación automovilística. No es sólo que *Forza Motorsport* tenga unos gráficos de primera línea, sino que también integra una física de vehículos que convertirá la conducción de cada uno de los modelos en una experiencia única.





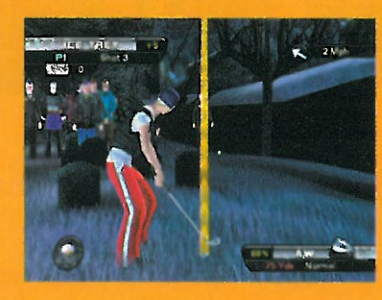


Outlaw Golf 2

Análisis: - | Puntuación: -
Jugadores: 1-4

El lado más salvaje y alocado del golf vuelve de la mano de Global Star Software e Hypnotix, con su peculiar sentido del humor, sus inolvidables y carismáticos personajes (por llamarlos de alguna forma), y su simulación "alternativa" de lo que, en otros juegos, se considera un deporte para gente seria. Nada más alejado de las intenciones de *Outlaw Golf 2*, que hace honor a su nombre rompiendo todas las reglas de uno de los deportes más clasistas y exclusivos del mundo. La demo nos ofrece la posibilidad de echar una partida rápida contra hasta cuatro jugadores más controlados por tus amigos o por la CPU de la consola. En cuanto al campo disponible, se ha escogido el originalísimo Spooky Hollow, conocido por sus sombrías tierras embrujadas que atraviesan tétricos cementerios y fétidos pantanos cenagosos. Sus tres primeros hoyos te permitirán constatar la originalidad de los planteamientos de este juego, las estupendas animaciones de sus protagonistas, y el desbordante sentido del humor que transpira en cada uno de sus apartados. La competición se desarrollará en la más cerrada noche, lo que te complicará bastante la existencia; además, podrás participar en una estrafalaria carrera a lo *Carmageddon* al volante de tu kart, en la que tendrás que saltar obstáculos y atropellar a los espectadores. ¿Sorprendido? Pues esto es lo mínimo que puedes esperar de *Outlaw Golf 2*; por ejemplo, fíjate en las féminas y dinos si tienen algo que envidiar a las bellas competidoras de otras franquicias como *Dead or Alive*. "Fijaros" bien para encontrar las diferencias...









Star Wars: Republic Commando

Análisis: -
Puntuación: -
Jugadores: 1



LucasArts se decide a probar suerte en el campo de los juegos de tiros en primera persona con un juego ambientado en los hechos sucedidos inmediatamente antes del *Episodio III* de la saga cinematográfica que incluye un innovador y sencillísimo sistema de control de escuadrones. En esta demo serás un soldado de las fuerzas especiales de la República y deberás enfrentarte a un buen número de peligrosos e inteligentes androides de batalla. El juego te permitirá experimentar casi una docena de armas diferentes, algunas ya vistas en las pantallas de los cines y en otros juegos, y otras totalmente nuevas. Deberás también ser capaz de superar 15 misiones en 8 entornos diferentes, y podrás entrenarte y pasar buenos ratos en Internet, junto a otros dieciséis jugadores y en varios modos de combate como el popular duelo a muerte, duelo por equipos y toma de bandera. No hace falta decir que todo esto se ve aderezado por unos gráficos de primera línea que te harán sentir en el universo de *Star Wars*, además de una banda sonora tan espectacular como siempre y un conjunto de efectos visuales y sonoros que hará las delicias de todos los aficionados de la serie. Compruébalo dando los primeros pasos en uno de los niveles del juego, en el que primero deberás reunirte con el resto de los componentes de tu escuadrón, para luego derrotar a un par de grandes robots duros de pelar. No te olvides de que tienes abundantes equipos médicos a tu alcance por si en algún momento te hace falta.



Películas en el DVD

***TRAILERS* DE JUEGOS PARA XBOX**



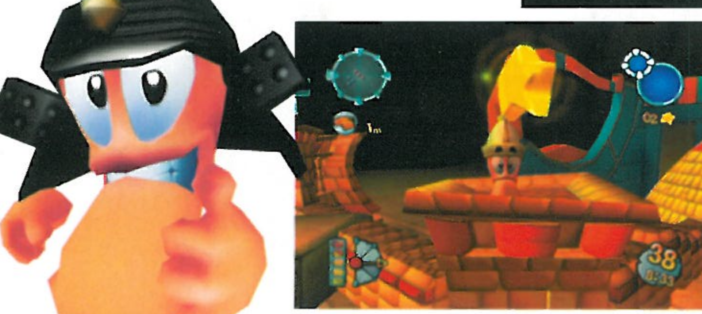
- **Brothers in Arms**
- **MechAssault 2: Lone Wolf**
- **Scrapland**
- **Yu-Gi-Oh! The Dawn of Destiny**
- **Scaler**
- **Prince of Persia: Warrior Within Interview**

Worms: Forts Under Siege



La Viejecilla kamikaze, el Pichón Buscador o el Súper Pótamo explosivo son solo algunos ejemplos de la originalidad de la nueva propuesta de Team 17, *Worms: Forts Under Siege*. Además de sacarle un poco de brillo al motor 3D de la anterior entrega, este nuevo *Worms* nos sitúa al mando de todo un ejército de gusanos capaces de manejar las más disparatadas armas. Los escarpados escenarios dificultan la tarea de desplazar a nuestros soldados y de disparar sobre el ejército enemigo, con el agravante de que la fuerza y la dirección del viento influyen en la trayectoria de los proyectiles. Pero calcular con precisión la potencia de tiro y el ángulo de nuestros cañonazos es solo parte del secreto para superar cada uno de los niveles. La posibilidad de construir diferentes tipos de edificios y fortificaciones nos dará la opción de montar y disparar la mayor parte de las armas, aprovechando las ventajas estratégicas de los diferentes terrenos y recolectando munición, vidas extra y otros, de interesantes *power-ups*. Aunque se han incluido los retos suficientes como para proporcionar una experiencia totalmente satisfactoria en solitario, el juego brilla con luz propia en modo multijugador y la posibilidad de competir *on line* a través de Live! es un plus difícil de pasar por alto. Además, el sistema de control se ha diseñado para facilitar el desplazamiento de los soldados y las cámaras en el mundo tridimensional de *Forts Under Siege*, lo que nos ofrece un juego bastante notable.

MOVER GUSANO
MOVER CÁMARA
APUNTAR / GIRAR
A FUEGO
B PANEL DE ARMAS
X SALTAR
Y CANCELAR
L VISTA FLEXIBLE
R PRIMERA PERSONA
DETONADOR / BAJAR VIGA
DETONADOR / SUBIR VIGA





Querida Revista Oficial Xbox...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Comentarios ....

¡Suscríbete!

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España.
Precio en Europa: 95,00 €.
Resto del mundo: 127,00 €.

30% DE DESCUENTO



www.revistaoficialxbox.net

Asegúrate tu ejemplar de la Revista Oficial Xbox



Revista Oficial Xbox

¡OFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

Oferta Especial de Suscripción

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..........

Dirección..........

Teléfonos..........

Población..........

Provincia..........

C. P. ....

Correo electrónico..........

MC Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €). Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ **Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito** (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ **Domiciliación Bancaria** (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

, a de de 2005

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

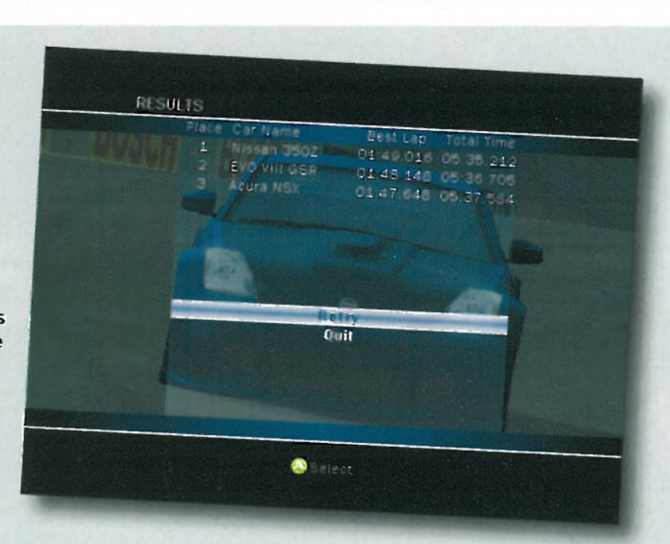
REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.



El Gran Reto



El Gran Reto tiene en esta ocasión como protagonista la demo de *Forza Motosport*, el esperado juego de conducción que promete convertirse en algo así como el *Gran Turismo* de Xbox. El reto que os proponemos es el siguiente: completar las tres vueltas del circuito de Laguna Sega con el Nissan 350Z en el menor tiempo posible.

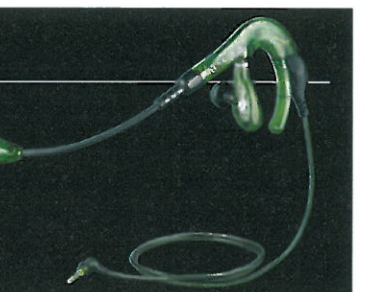
Si consigues un buen registro, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en la que se muestre la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu puntuación, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: Sí, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que sólo es válido el envío de un tiempo. Los 5 mejores tiempos recibidos obtendrán como premio un juego *Forza Motosport*, cedidos por Microsoft. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el video junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 4 de abril (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 39 de la Revista Oficial Xbox, correspondiente al mes de mayo de 2005.

NOTA IMPORTANTE: Sólo se admitirán a concurso fotografías similares a la que os mostramos, en la que se puede observar la pantalla completa con los tiempos y el coche utilizado perfectamente visibles. No serán validas imágenes cortadas en las que sólo se aprecie el tiempo.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:
Concurso Reto *Forza Motosport*
Revista Oficial Xbox
Paseo de San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es

¡Crees que podrás conseguir un tiempo inferior a éste! Demúestralo.

GANADORES RETO *Dead or Alive Ultimate*



Maria Moncayo Arquero (Lleida) 0:36:70
Ventura Heredia Solano (Baleares) 0:36:72
Fran Cañas Méndez (Badajoz) 0:38:25
Mayra Jiménez Santísima (Barcelona) 0:41:69
Adrían Galeandro Stock (Valencia) 0:43:84

CUPÓN GRAN RETO

Envia el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox. El Gran Reto *Forza Motosport*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 4 de abril. Los ganadores saldrán publicados en el número 39 de la *Revista Oficial Xbox* (mayo)

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

....

....

Localidad: ....

Provincia: ....

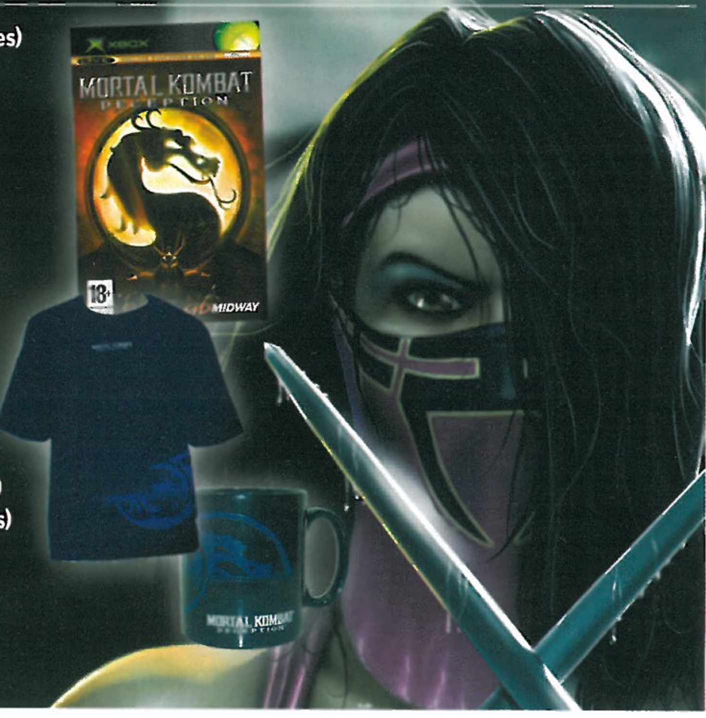
....

C.P.: ....

Tiempo: ....

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/1999, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

GANADORES CONCURSO *Mortal Kombat: Deception*



Alejandro Raudales Sánchez (Cáceres)
Carlos Mármol Perera (Valencia)
L. Luis Torroba Herranz (Madrid)
Eduard Gijón Ureta (Barcelona)
Oscar Rodríguez Ruperez (Bizkaia)
José Clemente López (Almería)
Jaime Piqueras García (Valencia)
Noemí Salcedo Ruiz (Galicia)
Diego Albert Monto (Castellón)
Iker Meabe González (Bilbao)
Miguel Ángel Cabezas (Madrid)
Sergio Delgado Luque (Córdoba)
Cristian Blanco (Bilbao)
Maribel Almedo Niñez (Segovia)
Christian García Serrano (Barcelona)
Francisco José Pérez Teijido (Asturias)
Boudewijn Jurritsma (Tarragona)
Jacobo Osuna Iglesias (Pontevedra)
Luis A. Puertas Antón (Alicante)
Aitor Guardiola García (Valencia)

Números Atrasados



Nº 24

Demos:
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, Arx Fatalis, Ford Racing 2, Kao the Kangaroo 2, NBA Inside Drive 2004, Worms 3D



Nº 25

Demos:
Deus Ex: The Invisible War, Prince of Persia: The Sands of Time, Dungeons & Dragons Heroes, Links 2004, NHL Rivals 2004, Rogue Ops, Wallace & Gromit in Project Zoo



Nº 26

Demos:
Armed & Dangerous, Carve, Top Spin, Broken Sword: The Sleeping Dragon, Sonic Heroes, Wrath Unleashed



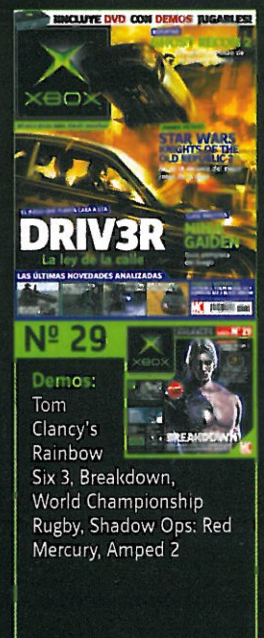
Nº 27

Demos:
Tenchu: Return from Darkness, Alias, Terminator 3, Conan, SWAT: GST, Teenage Mutant Ninja Turtles, Scooby Doo! Mystery Mayhem, Urban Freestyle Soccer, R: Racing



Nº 28

Demos:
TOCA Race Driver 2: Ultimate Racing Simulator, Tom Clancy's Rainbow Six 3, Drake



Nº 29

Demos:
Tom Clancy's Rainbow Six 3, Breakdown, World Championship Rugby, Shadow Ops: Red Mercury, Amped 2



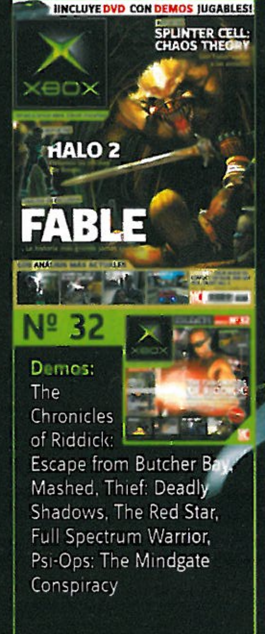
Nº 30

Demos:
Crimson Skies: High Road to Revenge, Ninja Gaiden, Van Helsing, Galleon



Nº 31

Demos:
Sudeki, Hitman: Contracts, RalliSport Challenge 2, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



Nº 32

Demos:
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, Mashed, Thief: Deadly Shadows, The Red Star, Full Spectrum Warrior, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Completa tu colección



SÓLO 4,90 € CADA UNO
MÁS GASTOS DE ENVÍO

MC EDICIONES

30% de descuento

Cupón de Pedido

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..

Dirección..

C. P. .... Población ....

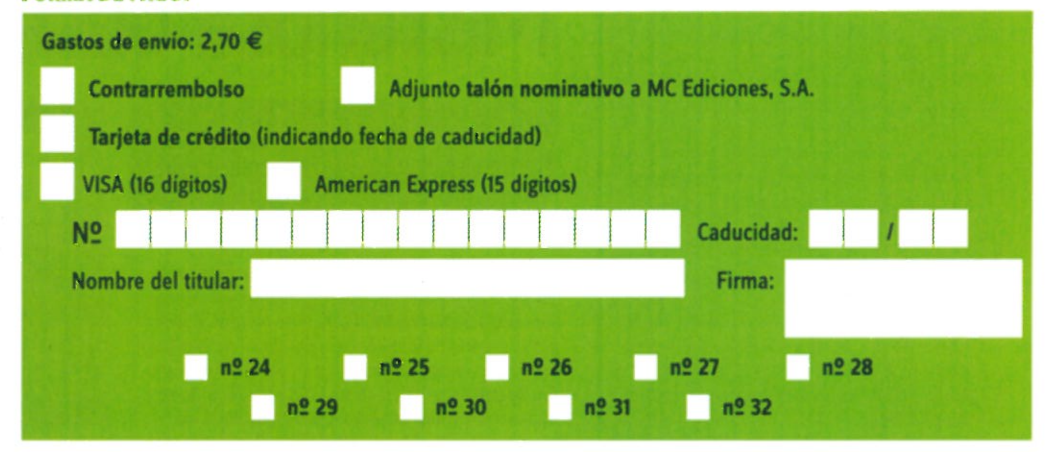
Provincia ....

Teléfonos ....

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es



FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ________________ Caducidad: __ / __

Nombre del titular: ________________ Firma: ________

☐ nº 24 ☐ nº 25 ☐ nº 26 ☐ nº 27 ☐ nº 28

☐ nº 29 ☐ nº 30 ☐ nº 31 ☐ nº 32

Bridget Jones: Sobreviviré

- Director: Beban Kidron
- Intérpretes: Renée Zellweger, Hugh Grant, Colin Firth
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Comedia
- Distribuidor: Columbia



Por fin, Bridget Jones, símbolo de la soltera londinense, treinta y pico, insegura, llena de dudas, en lucha perpetua contra las calorías, dedicada a su carrera, ha encontrado la felicidad amorosa. Desde hace seis gloriosas semanas es la novia del exquisito e impecable abogado Mark Darcy. Parece que nada puede estropear tanta felicidad. La segunda parte de *Bridget Jones* sigue ahondando en las coordenadas que presentaba la primera película. La nueva entrega de la saga de esta solterona británica nos devuelve la frescura de un personaje literario que ha encontrado un notable acomodo en la gran pantalla gracias en parte a la brillante interpretación de Renée Zellweger, con un acento inglés trabajadísimo y de lo más creíble. El personaje le sale redondo -nunca mejor dicho- y se basta para soportar el peso de la comedia en un entramado argumental que no pasará a la historia del cine, no nos engañemos.

Las mujeres perfectas

- Director: Frank Oz
- Intérpretes: Nicole Kidman, Matthew Broderick
- Audio: Castellano, italiano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Comedia
- Distribuidor: Universal

El pueblo de Stepford es lo más cercano al paraíso que un hombre pueda soñar. Todo parece discurrir en un clima de felicidad perpetuo , aunque hay algo que resulta inquietante: todas las mujeres son perfectas. ¿Qué se puede esconder detrás de tanta felicidad y satisfacción? Frank Oz es un todoterreno que siempre ha salido victorioso a la hora de elaborar blockbusters para todos los públicos. *Las Mujeres Perfectas* es la prueba de ello. Ayudado por un gancho comercial del calibre de Nicole Kidman, el director estadounidense se mueve con soltura en el terreno del humor blanco, manteniéndose siempre en una línea inocua ideal para disfrutar en familia. Aquí no hay chistes irreverentes o humor agresivo con la corrección política. Con algunos gags de contrastada brillantez y una Kidman torneada por los dioses, *Las Mujeres Perfectas* es un largometraje amable.



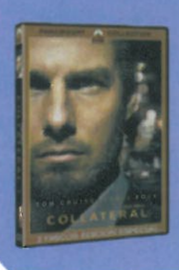
Collateral

- Director: Michael Mann
- Intérpretes: Tom Cruise, Jamie Foxx
- Audio: Castellano, italiano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Thriller
- Distribuidor: Paramount

Vincent es un frío y calculador asesino a sueldo que siempre va a por todas. Max es un taxista con muchos sueños y sin grandes resultados. En una noche fatídica, Max ha de llevar a Vincent a su próximo trabajo: una noche, cinco paradas, cinco golpes y una salida. Juntos, con sus vidas en choque continuo, ninguno de los dos volverá a ser el mismo. Esa noche todo va a cambiar... Michael Mann es un maestro del cine, un perfeccionista que ha sabido refinar el thriller aportando trazos de su propia personalidad como cineasta. En ese sentido, *Collateral* puede considerarse una película de autor en toda regla. Todo ocurre en una noche y la acción es trepidante. Con la ciudad de Los Angeles como telón de fondo, un magnífico Tom Cruise y un no menos inspirado Jamie Foxx se reparten el pastel interpretativo de un thriller que no deja espacio para coger aire y atrapa al espectador desde su mismo inicio. La estética atropellada e impecable del largometraje contribuye a enaltecer el producto, y aunque el final pueda resultar previsible, los resultados generales del filme son óptimos. Compra obligada para todos los amantes del cine que destaca por su calidad.

EXTRAS

- Escena suprimida con comentarios del director
- Imágenes del rodaje
- Imágenes de los ensayos de Tom Cruise y Jaime Foxx
- Y muchos extras más



Misteriosa obsesión

- Director: Joseph Ruben
- Intérpretes: Julainne Moore, Christopher Kovaleski
- Audio: Castellano, húngaro e inglés en Dolby Digital 5.1 1
- Género: Thriller
- Distribuidor: Columbia



Un niño de nueve años muere en un accidente de avión. Han pasado catorce meses desde el trágico suceso, pero su madre, Telly, no se resigna a creer en la muerte de su hijo. De repente, su marido jura que nunca tuvieron un hijo, y su psiquiatra insiste en que se engaña a sí misma. Lo peor de todo es que no hay ninguna prueba de la existencia de Sam. Es una pena que este filme pasara sin pena ni gloria por nuestras carteleras, pues es sin duda alguna uno de los mejores thrillers que nos brindó 2004. A veces, no siempre las películas más taquilleras son las mejores; hay muchas sorpresas como ésta entre los estrenos. Con la soberbia Julianne Moore capitaneando el reparto, Joseph Ruben consigue tejer una trama perturbadora y cargada de sorpresas que dejará satisfechos a los degustadores más exigentes del cine de suspense. Sería un error imperdonable hablar de los giros del argumento, pues el filme perdería impacto, tan solo podemos recomendarlo fervientemente. Compra palomitas y refrescos, los necesitarás.

Mar Adentro

- Director: Alejandro Amenábar
- Intérpretes: Javier Bardem, Belén Rueda,
- Audio: Castellano en Dolby Digital 5.1
- Género: Drama
- Distribuidor: Universal



Ramón Sampedro, postrado en la cama durante treinta años, sin posibilidades de moverse, persigue la muerte para volver a sus sueños, en los que se desliza como un pez por el mar, que le da la vida. El mar también fue el causante del accidente que le dejó inmóvil durante tanto tiempo. Ahora, desde su habitación, Sampedro tiene como ventana al mundo la de este cuarto, desde donde divisa el mar con el que sueña. Sensacional película que le sirvió a Amenábar para escapar del corsé del thriller al que nos tenía acostumbrados y le ha consagrado como uno de lo mejores cineastas en todo el mundo. *Mar Adentro* es un emotivo relato sobre la dignidad.



Ramón Sampedro, interpretado de forma asombrosa por un Javier Bardem colosal, se convierte en el eje inmóvil de un engranaje de relaciones y emociones que funciona a la perfección. Con un reparto inspirado, el cuarto filme de Amenábar es lo mejor que nos dio el cine español en 2004, y por ello no es extraño que arrasase en los Premios Goya. Todos y cada uno de los protagonistas realizan una interpretación a la altura de la personalidad del personaje.

Pack Trigun.
Ed. especial. (Serie completa)

- Director: Shatoshi Nishimura
- Intérpretes:
- Audio: Castellano en Dolby Digital 5.1 y catalán en 2.0
- Género: Animé
- Distribuidor: Selecta Vision



Un planeta lejano, un futuro lejano... Este es el tiempo y el lugar donde transcurren las aventuras de Vash la Estampida, un solitario pistolero que se ha convertido en una leyenda viviente. Aunque siempre va armado, nunca mata... ¡porque lucha por el amor y la justicia! Por desgracia, ciertos rumores dicen que lleva la destrucción allí por donde pasa. Se le considera responsable de la total desaparición de la ciudad llamada July, razón por la cual las autoridades han puesto precio a su cabeza. Los amantes de la animación japonesa de calidad deberían empezar a llenar la hucha. Por fin tenemos los 26 episodios de *Trigun* a nuestra disposición en un *pack* de lujo, acorde con la calidad de su contenido. Y es que estamos ante una de las mejores y más influyentes series de *animé* que se han hecho en los últimos años. Acción, violencia, y espectáculo garantizados.



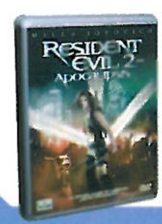
Resident Evil 2: Apocalipsis

- Director: Alexander Witt
- Intérpretes: Mila Jovovich, Sienna Guillory, Oded Fehr
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Terror
- Distribuidor: Columbia

Tras una complicada huida de las tenebrosas instalaciones subterráneas de La Colmena, Alice debe volver rápidamente a la guerra que se libra en el exterior entre los vivos y los muertos vivientes. Con la ciudad puesta en cuarentena, Alice se une a un pequeño grupo de soldados de élite, liderados por Valentine y Carlos, con la misión de rescatar a la hija del Doctor Ashford, el creador del virus mutante T, que ha desaparecido. Es posible que, por el hecho de estar basada en un videojuego, la saga cinematográfica *Resident Evil* no se haya tomado con la debida seriedad. Lo cierto es que ya en la primera parte tuvimos el placer de disfrutar de una película con nervio, bien construida. Y la segunda entrega resulta todavía mejor. De nuevo con la esplendorosa Mila Jovovich al frente del exterminio de muertos vivientes, el nuevo largometraje de *Resident Evil* se muestra como un lienzo espectral en el que el terror, la acción y el suspense se mantienen en perfecto equilibrio. Con una galería de personajes más rica y un fondo argumental más elaborado que en la primera parte, este trepidante largometraje es una de las mejores opciones para engordar tu colección de DVD. Al menos es la única portunidad de disfrutar de la saga en Xbox.

EXTRAS

- Tomas falsas
- Comentarios del director y Mila Jovovich entre otros
- Y muchos extras más



El fuego de la venganza

- Director: Tony Scott
- Intérpretes: Denzel Washington, Dakota Flanning
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1 y DTS
- Género: Acción
- Distribuidor: Fox



Un frustrado y bebedor miembro de la CIA, John Creasy se ha rendido ante la vida, hasta que su amigo Rayburn le encuentra trabajo como guardaespaldas de una niña de nueve años de edad, Pita Ramos. Poco a poco, Creasy comienza a recuperar su alma, pero cuando Pita es secuestrada, la feroz ira de Creasy toma rienda suelta y nada le parará hasta rescatarla. Tony Scott, el hermano del gran Ridley, es un director que ha entendido a la perfección el funcionamiento de la maquinaria hollywoodiense. Por eso sus películas tienden más al espectáculo que a la introspección, como es el caso de *El Fuego de la Vengaza*. Scott vuelve a facturar otro thriller de acción encajado a la vieja usanza y refrendado por interpretaciones de altura -magníficos Denzel Washington y Christopher Walken-. El pulso es trepidante, y la cámara de Scott deja algunos destellos de calidad.



Revista Oficial Xbox

En el DVD

Demos Jugables Exclusivas de Xbox



MECHASSAULT 2: LONE WOLF



Enormes escenarios destruibles, combate frenético y adictiva acción multijugador... ¿se puede pedir más?

DEMOS JUGABLES

MERCENARIES

Si puedes verlo, también puedes robarlo, usarlo o destrozarlo.

THE SPONGEBOB SQUAREPANTS MOVIE

¡Descubre al héroe más esponjoso de todos los tiempos!

¡VÍDEOS EN EL DVD!

- Battlestations Midway
- Mercenaries
- SNK Vs Capcom: SVC Chaos
- Project: Snowblind
- Unreal Championship 2: The Liandri Conflict
- Robotech Invasion


↑ Mercenaries.


↑ Project: Snowblind.

...Y más vídeos de juegos Xbox

NUEVOS ANÁLISIS


↑ Star Wars Republic Commando.


↑ NBA Street Vol.3.

- Star Wars Republic Commando
- Scrapland
- Playboy The Mansion
- TimeSplitters: Futuro Perfecto
- Cold Fear
- NBA Street Vol. 3

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.

"llegamos a Normandía como una escuadra de soldados,
salimos de allí como hermanos"

Sargento Matt Baker - División 101 Aerotransportada









www.brothersinarmsgame.com

www.ubisoft.es





PlayStation 2







gearbox software



UBISOFT, S.A. Parque Empresarial Alvia. José Echegaray, 8 - Edificio 3, Planta 2ª.- Oficina 12. 28230 Las Rozas (MADRID)